

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**  
**MESTRADO EM POÉTICAS VISUAIS**  
**JOÃO PAULO VICENTINI FRANZ**

**INTERFACE**  
**A PROJEÇÃO COMO MEMBRANA SEMIPERMEÁVEL**

Porto Alegre

2018



**JOÃO PAULO VICENTINI FRANZ**

**INTERFACE**

**A PROJEÇÃO COMO MEMBRANA SEMIPERMEÁVEL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Poéticas Visuais.

Área de Concentração: Poética Visuais

Orientadora: Dra. Elaine Athayde Alves Tedesco

Porto Alegre

2018





**JOÃO PAULO VICENTINI FRANZ**

**INTERFACE. A PROJEÇÃO COMO MEMBRANA SEMIPERMEÁVEL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Poéticas Visuais.

Aprovação em: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018

\_\_\_\_\_  
Orientadora: Profa. Dra. Elaine Athayde  
Alves Tedesco  
PPGAV / UFRGS

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Maristela Salvatori  
PPGAV / UFRGS

\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Marilice Corona  
PPGAV / UFRGS

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. João Carlos Machado  
DAD / UFRGS

Setembro de 2018



## **AGRADECIMENTOS**

Inês Maria Vicentini, Paulo Roberto Garcia Franz, Fernando Bakos, Daniela Gomes Fernandes, Elaine Tedesco, Marilice Corona, Maristela Salvatori, Bruno Tamboreno.



## RESUMO

A pesquisa "Interface: a projeção como membrana semipermeável" aborda um processo de criação artística que teve origem no início do ano de 2011. Os trabalhos, pensados inicialmente como vídeos, pelos quais foi experimentado romper com a estrutura narrativa do cinema tradicional, foram modificando-se no decorrer da pesquisa, desse modo, abrangendo o olhar sobre a instalação que continha o vídeo e a projeção. Passou-se, então, a explorar diferentes situações de apresentação espacial nas instalações propostas, muitas vezes, utilizando recursos computacionais de modelagem projetiva como suavização das áreas de projeção, delimitação da abrangência projetiva e inserção de múltiplos vídeos, bem como experimentou-se com interferências nas projeções. Para refletir sobre os trabalhos desenvolvidos, partiu-se de alguns artistas e autores que discutem o espaço de exposição e como o observador relaciona-se com ele, como Thommas Zummer, Andre Parente, Malcom Le Grice e Philippe Dubois. Mediante os conceitos de projeção, interface e membrana – abordados sob diferentes perspectivas do conhecimento – considerou-se o espaço de instalação em uma relação multidirecional entre o observador e o espaço de exposição.

**Palavras-Chave:** Antinarrativa. Projeção. Videoinstalação. Membrana. Interface.



## **ABSTRACT**

The research, "Interface: projection as semipermeable membrane", approaches a process of artistic creation that originated in the beginning of 2011. The works, initially thought as videos, by which it was tried to break with the narrative structure of traditional cinema, were modified in the course of the research, thus covering the view on the installation that contained the video and the projection. Then proceeded to explore different spatial presentation situations in the proposed installations, often using computational resources of projective modeling such as smoothing projection areas, delimiting the projective range and inserting multiple videos, as well as experimenting with interferences projections. In order to reflect on the work developed, it was used some artists and authors who discuss the exhibition space and how the observer relates to him, such as Thommas Zummer, Andre Parente, Malcolm Le Grice and Philippe Dubois. Through the concepts of projection, interface and membrane - approached from different perspectives of knowledge - the installation space was considered in a multidirectional relation between the observer and the exhibition space.

**Keywords:** Antinarrative. Projection. Video Installation. Membrane. Interface.





## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Frame retirado do vídeo Momento Decisivo.....	19
Figura 2: Frame final retirado do vídeo Momento Decisivo.....	20
Figura 3: Frame retirado do vídeo Teoria das Membranas.....	21
Figura 4: Frame retirado do vídeo Teoria das Membranas.....	22
Figura 5: William Kentridge, <i>Invisible Mending</i> , 2003. Série de imagens retiradas do vídeo do artista. ....	28
Figura 6: <i>Still</i> do primeiro plano do vídeo Caminho à Consciência.....	30
Figura 7: Christian Marcley, <i>Telephones</i> , 1995. Quadro da primeira cena do trabalho. ....	33
Figura 8: Christian Marcley, <i>Telephones</i> , 1995. Quadro representativo da cena na qual os telefones estão tocando. ....	34
Figura 9: Malcolm Le Grice, <i>Castle 1</i> , 1966: Instalação na Fundação Deste de arte Contemporânea, Atenas, 2004. ....	38
Figura 10: <i>Still</i> do Vídeo Caminho à Consciência.....	42
Figura 11: <i>Still</i> do Vídeo Caminho à Consciência.....	43
Figura 12: <i>Still</i> do Vídeo Caminho à Consciência.....	44
Figura 13: <i>Still</i> do vídeo Caminho à Consciência que possui sugestão de raccord com o plano anterior. ....	45
Figura 14: Quadros do registro da projeção do vídeo da Noite de Prêmios da Escola Superior de Propaganda e Marketing em outubro de 2014. ....	48
Figura 15: Projeção sobre prédios no centro de Porto Alegre. ....	50
Figura 16: Um dos planos do vídeo Caminho à Consciência que possui efeito de 'negativo'.....	51
Figura 17: Tony Oursler, <i>Judy</i> , 1994. Projeção de uma face sobre forma escultórica. ....	60
Figura 18: Tony Oursler, imagem de registro da instalação <i>Judy</i> , 1994. ....	61
Figura 19: Fotografia do trabalho <i>Caminho à Consciência</i> na exposição <i>Curucu no Parquet</i> . ....	63
Figura 20: Fotografias do trabalho <i>Caminho à Consciência</i> na exposição <i>Curucu no Parquet</i> . As fotografias demonstram a alternância entre os vídeos projetados e	

exibidos na televisão. ....	66
Figura 21: Quadro retirado do vídeo <i>Uma Colher de Sopa de Tempo</i> que junto com o vídeo <i>Caminho à Consciência</i> fez parte da exposição <i>Curucu no Parquet</i> , 2018. O respectivo enquadramento representa a parte do vídeo na qual a água incide sobre as colheres presas às fissuras nos tijolos.....	67
Figura 22: Quadro retirado do vídeo <i>Uma Colher de Sopa de Tempo</i> que junto com o vídeo <i>Caminho à Consciência</i> fez parte da exposição <i>Curucu no Parquet</i> , 2018. O respectivo enquadramento representa o plano final do vídeo no qual as colheres já se encontram caídas no chão. ....	68
Figura 23: Fotografias do trabalho <i>Caminho à Consciência</i> na exposição <i>Curucu no Parquet</i> . As fotografias demonstram a alternância entre os vídeos projetados e exibidos na televisão. ....	69
Figura 24: Fotografia da instalação realizada na exposição <i>Curucu no Parquet</i> . A contaminação ocorrida através da colocação de um vidro lateralizado à projeção, bem como a alternância entre os vídeos projetados e exibidos na televisão. ....	70
Figura 25: Fotografias do trabalho <i>Caminho à Consciência</i> na exposição <i>Curucu no Parquet</i> . As fotografias demonstram a alternância entre os vídeos projetados e exibidos na televisão. ....	72
Figura 26: <i>Frame</i> do trabalho <i>Uma Colher de Sopa de Tempo</i> . ....	72
Figura 27: <i>Frame</i> do trabalho <i>Uma Colher de Sopa de Tempo</i> . ....	73
Figura 28: Fotografias do trabalho <i>Caminho à Consciência</i> na exposição <i>Curucu no Parquet</i> . A foto mostra a presença dos vidros recebendo a projeção. ....	73
Figura 29: Instalação <i>Dois Tubos e um Mapa</i> , realizada na exposição Paragem. ...	74
Figura 30: Instalação <i>Dois Tubos e um Mapa</i> , realizada na exposição Paragem. ...	76
Figura 31: Instalação <i>Dois Tubos e um Mapa</i> , realizada na exposição Paragem. ...	78
Figura 32: Espacialização da instalação sob a planta baixa da Pinacoteca Barão de Santo Ângelo no Instituto de artes da UFRGS. ....	81
Figura 33: Imagem de registro da montagem da instalação, 2017, Pinacoteca Barão do Santo Ângelo.....	82
Figura 34: Imagem do <i>software</i> de projeção VPT utilizado para mapeamento na coluna da pinacoteca. ....	83
Figura 35: Fotografia de registro da instalação projetiva do vídeo <i>Teoria-M</i> (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado.....	85

Figura 36: Imagem retirada do vídeo <i>Teoria-M</i> , 2018.....	86
Figura 37: Fotografia de registro do teste de projeção do vídeo <i>Teoria-M</i> (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado realizada no estúdio de fotografia do Instituto de Artes da UFRGS. ....	87
Figura 38: Fotografia realizada por Bruno Tamboreno na exposição Audiovisual Sem Destino. A fotografia evidencia o uso das pedras circulares para servirem de peso e esticarem a malha que serviria de suporte para a projeção. ....	88
Figura 39: Imagem retirada do vídeo <i>Teoria-M</i> , 2018 demonstrando os primeiros contatos com a membrana. ....	90
Figura 40: Imagem retirada do vídeo <i>Teoria-M</i> , 2018 demonstrando as tentativas de romper aquela membrana. ....	91
Figura 41: Imagem retirada do vídeo <i>Teoria-M</i> , 2018.....	93
Figura 42: Fotografia de registro da projeção do vídeo <i>Teoria-M</i> (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. ....	94
Figura 43: Fotografia de registro da projeção do vídeo <i>Teoria-M</i> (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. ....	96
Figura 44: Fotografia de registro da projeção do vídeo <i>Teoria-M</i> (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. ....	98
Figura 45: Fotografia de registro da projeção do vídeo <i>Teoria-M</i> (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. ....	98
Figura 46: Capa do livro Quase um Quadrado. ....	105
Figura 47: A imagem é referente ao texto de Natasha Ulbrich sobre o trabalho Caminho à Consciência. ....	106



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>EXPERIMENTOS A PARTIR DA MONTAGEM E DO TEMPO .....</b>	<b>17</b>
2.1	EXPERIMENTALISMO, MONTAGEM E VÍDEO DIGITAL .....	17
2.2	A CAPTAÇÃO EXPERIMENTAL DE FRAGMENTOS VIDEOGRÁFICOS ...	24
2.3	WILLIAM KENTRIDGE E O TEMPO NA NARRATIVA VIDEOGRÁFICA.....	27
<b>3</b>	<b>AQUILO QUE ENXERGA O OLHO QUE VÊ .....</b>	<b>30</b>
3.1	CAMINHO À CONSCIÊNCIA.....	30
3.2	DESMORONANDO O CASTELO .....	37
3.3	AS RELAÇÕES DE MONTAGEM EM CAMINHO À CONSCIÊNCIA.....	41
<b>4</b>	<b>A PROJEÇÃO .....</b>	<b>47</b>
4.1	DA PROJEÇÃO RECURSO PARA A PROJEÇÃO MEMBRANA .....	47
4.2	A INSTÂNCIA TRANSPARENTE DOS RECURSOS DE MAPEAMENTO...	52
4.3	A UTILIZAÇÃO DO CORPO NAS PROJEÇÕES DE TONY OURSLER .....	59
<b>5</b>	<b>PROJEÇÕES NA PINACOTECA BARÃO DE SANTO ÂNGELO .....</b>	<b>63</b>
5.1	AS MÚLTIPLAS PROJEÇÕES EM CURUCU NO PARQUET .....	63
5.2	DO DIÁLOGO CINEMATOGRAFICO/VIDEOGRAFICO PARA O ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO .....	74
5.3	MEMBRANA SEMIPERMEÁVEL: O TECIDO COMO ANTEPARO PARA A CAPTURA E PROJEÇÃO .....	84
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>99</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>102</b>
	<b>APÊNDICE A - EXPOSIÇÃO CURUCU NO PARQUET .....</b>	<b>104</b>
	<b>APÊNDICE B - CAMINHO À CONSCIÊNCIA EM QUASE UM QUADRADO.....</b>	<b>105</b>

## 1 INTRODUÇÃO

É errado dizer que o artista “procura” seu tema. Este, na verdade, amadurece dentro dele como um fruto, e começa a exigir uma forma de expressão. É como um parto [...] A função específica da arte não é, como comumente se imagina, expor ideias, difundir concepções ou servir de exemplo. O objetivo da arte é preparar uma pessoa para a morte, arar e cultivar sua alma, tornando-a capaz de voltar-se para o bem. (TARKOVSKI, 1998, p.49).

O trabalho de pesquisa que, inicialmente – enquanto pré-projeto –, propunha-se a investigar o campo restrito das técnicas voltadas para o mapeamento projetivo (*video mapping*/projeção mapeada), utilizando-se e partindo delas para inserção de vídeo no espaço urbano (cobrir fachadas de edifícios, prédios públicos), pouco a pouco, foi transformando-se. A pesquisa tinha por objetivo a continuidade e o aprofundamento de uma série de trabalhos em vídeo que vinha desenvolvendo desde o ano de 2011. Esses trabalhos foram aprofundados não da maneira que inicialmente imaginei, mas modificaram-se durante o percurso da pesquisa. Como compara Tarkovski (1998), o assunto para o artista nasce como um parto, sendo forçado, expelido e, nesse processo, amadurece ao mesmo tempo que exige forma de expressão. Assim, aconteceu com "Interface: a projeção como membrana semipermeável".

Na reflexão teórica, busquei o entendimento do processo de criação e desenvolvimento artístico que me levou ao início da produção, bem como o aprofundamento das questões relativas à projeção sob anteparos e possuindo diferentes formas de contaminações, o pensar sobre o espaço expositivo tendo como referência artistas/autores/cineastas das décadas de 1960 e 1970, que trabalhavam com uma desconstrução da percepção unilateral da sala escura, e, também, quanto às relações entre proposições de instalações e situações projetivas e de apresentação e a relevância de tais questões para a arte na atualidade.

Com a presente pesquisa, procurou-se contribuir, em alguma instância, para o campo da investigação e da produção artística, dando abertura para que novas pesquisas possam seguir desenvolvendo o estudo sobre vídeo, projeções e situações de apresentação.

O trabalho artístico teve como meta a realização de uma série de vídeos desenvolvidas pelo cruzamento entre captação de imagens através de câmeras digitais e a alteração dessas capturas realizadas, posteriormente, em ambiente

computacional. Tais produções em vídeo foram, depois, transpostas e pensadas em sua relação com o espaço de exposição e as projeções em diferentes anteparos, muitas vezes, contando com programas computacionais para a realização das projeções com o objetivo de utilizar os recursos de projeção mapeada (como a criação de máscaras e/ou suavização das bordas da projeção) para obter o resultado desejado no ambiente de exposição.

De certa forma, abordo a natureza do vídeo durante a dissertação de duas formas diferentes entre si, mas que acabam por se tornar complementares durante o processo de escrita e aprofundam minha relação com meu trabalho. Uma delas foi pensar o vídeo como imagem, uma forma de pensamento que existe em si mesmo e possui força na imagem que ali se faz presente. As partes iniciais da pesquisa foram pensadas sob essa ótica. De acordo com Dubois (2004, p. 23) sob (...) uma forma de imagem e de pensamento". O autor traz a ideia de um "estado-imagem, uma forma que pensa." Posteriormente passo então a pensar o vídeo como dispositivo, assim definido pelo autor - "o dispositivo (o domínio das 'instalações', destas cenografias em geral cheias de telas, (...) que implicam o espectador em múltiplas relações físicas, perceptivas, ativas, etc – com configurações de espaço e tempo" (DUBOIS, 2004, p. 100). Durante o trabalho existe uma transição lenta e gradual do pensar o vídeo como imagem para pensa-lo como dispositivo. No entanto, no último trabalho, que é também o assunto do último capítulo da dissertação, o vídeo-imagem e vídeo-dispositivo se entrelaçam.

Inicialmente, é preciso apresentar os conceitos que proponho e que estão no centro da discussão. Nesse sentido, a interface é abordada nas situações de exposição na relação existente entre o contato da luz projetiva com o anteparo, dessa forma, formando uma superfície de contato, ao contrário do que propõe Zummer (2002) quando analisa a interface – criada a partir dos trabalhos dos artistas do final dos anos de 1960 e início dos anos de 1970 – enquanto espaço de instalação e não, apenas, pelo contato da luminosidade projetiva com o anteparo.

As instalações midiáticas formaram uma membrana permeável, uma demarcação entre espécies de tecnologias projetivas e interativas, circunscrevendo tecnologia e percepção e constituindo uma instância mediadora entre a arquitetura do museu, galeria, cinema e público, com suas respectivas histórias, desejos e sonhos. Eles são, em resumo, uma interface. (ZUMMER, 2002, p. 76)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> "Media installations formed a permeable membrane, a demarcation between species of projective and interactive Technologies, circumscribing technology and perception, and constituting a mediating

O autor propõe que muitas das situações de projeção e/ou interativas que foram desenvolvidas no período mencionado operavam enquanto reflexão crítica de certas instituições – museus, galerias, cinema, televisão – e certos modelos de subjetividade com relação à filosofia contemporânea e filosófica (ZUMMER, 2002, p. 76)<sup>2</sup>. Nas situações de instalação do presente trabalho de pesquisa, a interface surgiu do contato entre as ocorrências de emissão de luz projetiva e o encontro dessas com o anteparo, formando uma membrana de contato.

No campo da informática, interface designa o ponto que configura a possibilidade de interação em um sistema. Nos softwares, interface é a estrutura apresentada em um visor que permite que o usuário insira dados e tenha respostas. Em um computador pessoal, o que aparece na tela de um monitor de vídeo quando ativamos um programa é a interface-usuário deste software. A configuração em janelas, a disposição das informações, os menus de seleção e tudo que “conversa” com o operador diferentemente em cada tipo de plataforma, são formas de aproximar, traduzir linguagens distintas. A interface possibilita a comunicação entre unidades físico-químicas, sejam elas biológicas ou não. (BAKOS, 1998, p. 54).

Para Bakos (1998, p. 54), a interface é vista como um mediador entre dois sistemas distintos, um computacional e outro humano, sendo que, entre eles, existiria uma “conversa” mediada pela interface entre o operador e o sistema em questão a fim de traduzir linguagens distintas. Na presente pesquisa, propus-me a deslocar o conceito para o campo da instalação expositiva, nesse contexto, operando enquanto mediador de linguagens distintas na relação entre projeção/anteparo. Interfaces são ainda “[...] limites separadores e comunicantes de corpos distintos (BAKOS, 1998, p. 54); ou, ainda, “superfície plana ou não que forma um limite comum de dois corpos ou espaços. Limite entre duas faces em um sistema físico-químico heterogêneo” (DICIONÁRIO BRASILEIRO DE LÍNGUA PORTUGUESA, 1976, p. 97), bem como “[...] superfície situada entre duas porções de matéria ou espaço e formando seu limite comum” (OXFORD ENGLISH DICTIONARY apud ZUMMER, 2002, p. 77).<sup>3</sup>

Conforme sugerem as definições, a interface, nas situações de exposição

---

instance between the architecture of the museum, gallery, movie theater, and public concourse, with their respective histories, desires, and dreams. They are in short, na *interface*.” (ZUMMER, 2002, p. 76).

<sup>2</sup> “What I would like to suggest is that many of the projective/interactive installations that developed during the period operated as a reflexive critique of certain institutions – the museum, galleries, cinema, television – and certain models of subjectivity in relation to the contemporary philosophical and critical concerns [...]” (ZUMMER, 2002, p. 76).

<sup>3</sup> “A surface lying between two portions of matter or space, and forming their common boundry” (OXFORD ENGLISH DICTIONARY apud ZUMMER, 2002, p. 77).



propostas na presente pesquisa, situa-se entre a imagem projetada (através do fecho luminoso emitido pelo dispositivo projetivo) e o anteparo (sobre o qual incide a iluminação projetiva), formando uma fina camada de luz que permite a conexão entre dois sistemas distintos, um virtual (o vídeo da projeção) e um real (o anteparo).

Tanto a projeção quanto o conceito de anteparo foram abordados por Tedesco em "Um Processo Fotográfico em Sobreposição no Espaço Urbano" (2009), onde ela afirma pretender que "[...] durante o contato da fotografia projetada com o anteparo ocorram contaminações, sobreposições que alterem tanto a imagem quanto o anteparo" (TEDESCO, 2009, p. 12). Assim como entende a autora, no presente trabalho, o anteparo também não se constitui em uma parede branca e lisa, mas em uma superfície marcada, apropriada por um processo poético que busca desvendar e produzir significações possíveis.

Um dos objetivos do presente trabalho foi também refletir sobre a projeção como procedimento para o fazer artístico, valendo-se dela como ponto de partida para a discussão do entrecruzamento dos diferentes sistemas: anteparo, imagem projetada, projeção, artista, observador e obra, bem como investigar o processo de surgimento do cinema expandido que teve como contraponto noções cinematográficas de narrativa e antinarrativa.

Para os trabalhos, foram usados recursos de computação gráfica, bem como recursos de captação de vídeo para posterior desenvolvimento computacional. A captação foi realizada – assim como a criação computacional – pelo artista; e a intenção de utilizar a projeção como interface foi, também, colocar em evidência a natureza do anteparo e as diferentes contaminações que sobre ele ocorrem, bem como criar novas situações espaciais e ativações do espaço expositivo.

No capítulo inicial, procuro descrever meus primeiros contatos com a produção audiovisual ainda enquanto aluno do curso de graduação em Design, que cursava entre os anos de 2008 - 2012. Essas primeiras experiências que tive com a produção de vídeo foram decisivas para meu aprendizado técnico, bem como para iniciar uma pesquisa no tocante ao vídeo e a montagem audiovisual. Nesse espaço inicial, faço menção a alguns artistas e professores que fizeram parte do meu processo de amadurecimento e analiso alguns dos vídeos que desenvolvi e enviei para concursos.

Em seguida, passo a analisar meu primeiro trabalho enquanto aluno de mestrado em poéticas visuais a partir da óptica de recursos advindos do cinema

clássico, principalmente, da óptica da montagem cinematográfica/audiovisual. A partir de uma abordagem do conceito de fragmentação, realizo o trabalho *Caminho à Consciência*, que posteriormente serviu de base para as discussões sobre narrativa e antinarrativa em vídeo/cinema.

No subcapítulo seguinte, encontro, no trabalho do artista sul-africano William Kentridge, similaridades ao tratar o tempo na narrativa videográfica como cíclico. A forma como o artista cria emendas invisíveis nos seus vídeos serviu de inspiração para a produção que segue, aparecendo, principalmente, nas construções em *looping* que realizei no trabalho no qual utilizo minha face sobre um tecido para capturar uma *performance* que, posteriormente, foi projetada sobre o mesmo tecido, sobre o qual passei a investigar uma relação de membrana de contato.

Em *Aquilo que enxerga o olho que vê*, abordo as questões de narrativa e antinarrativa presentes em *Caminho à Consciência*, mediante as abordagens de Malcolm Le Grice, bem como proponho o que seria o conceito de *raccord*, o responsável pelo encadeamento narrativo em um vídeo/filme, por meio de uma análise do efeito Kuleshov, desenvolvido pelo cineasta e teórico russo Lev Kuleshov. Ulteriormente, analiso o trabalho *Telephones* (1995) do artista e compositor Christian Marclay para exemplificar o conceito de *Raccord*, bem como entender de que forma o artista, a partir de recursos do cinema clássico, questiona justamente essas técnicas de encadeamento narrativo (*raccord*, continuidade, narrativa).

Em seguida, analiso, nos trabalhos de Malcolm Le Grice, os esforços de parte dos artistas dos anos de 1960 e 1970 em tentar chamar atenção do observador para o espaço circundante da galeria e/ou de exibição em uma relação de oposição ao conceito de transparência no cinema, de autoria de Ismail Xavier. Dando prosseguimento, examino as relações de montagem presentes em *Caminho à Consciência* e como essas possuíam uma necessidade intrínseca e, ainda, talvez inconsciente, de investigar a natureza da montagem audiovisual em vídeo mediante uma desconstrução da narrativa dada pelos procedimentos de montagem clássica.

Os capítulos 2 e 3 da pesquisa foram escritos tendo como ponto de partida o olhar sobre o vídeo como imagem. Os capítulos 4 e 5 possuem um olhar mais atento para o vídeo como dispositivo, às projeções e situações de espacialização das instalações. No início do capítulo 4, retomo meu primeiro contato com a projeção e com o mapeamento projetivo ainda dentro do campo da publicidade para

posteriormente contrapor com as experiências realizadas no decorrer da pesquisa de mestrado. Faço uma abordagem dos dispositivos ópticos e, na sequência, conceituo projeção a partir de uma visão mais ampla da palavra para, após, analisar sob a perspectiva de diferentes artistas e autores. Traço um panorama histórico do desenvolvimento dos dispositivos ópticos até o surgimento do cinema e do cinema expandido, conceituando projeção e técnicas de projeção através de programas computacionais que permitem o modelamento projetivo sobre o anteparo.

Faço uma breve análise do trabalho de Tony Oursler, sobre o qual me debruço como forma de buscar inspiração para pensar as possibilidades de instalação envolvendo a articulação entre vídeo e projeção, bem como a realização e captação de *performance* registrada em vídeo. Na seção 5.1, abordo as projeções que realizei na exposição Curucu no Parquet com os vídeos *Uma Colher de Sopa de Tempo* e *Caminho à Consciência*. Discuto a instalação com base nos conceitos de espacialização e temporalização da instalação (a partir de seus elementos constituintes) no espaço expositivo, abordados por André Parente no livro *Cinemáticos* (2013) como uma forma de recusa a concepção de arte enquanto objeto artístico, privilegiando a inter-relação dos elementos constituintes.

Na seção 5.2, relaciono a instalação realizada na exposição *Paragem* deslocando o conceito de campo/contracampo do cinema e colocando-o sob uma perspectiva do espaço de instalação. No último subcapítulo, passo a expandir a minha relação com o meu próprio trabalho com a utilização do meu corpo para uma *performance* que capturo em vídeo. Passo, nessa produção, a trabalhar a projeção enquanto análoga a interface mediante a criação de uma instalação projetiva da *performance* do meu rosto que fora anteriormente capturado sobre um tecido/membrana, sendo ulteriormente projetado sobre o próprio/mesmo tecido/membrana, ocorrendo ali não somente uma projeção em sentido técnico, mas uma projeção no sentido de ser/estar/arremessar/lançar/alongar/incidir/prolongar-se de um lugar de partida em sentido e direção a outro lugar (de chegada).

Como ponto de partida, não possuo um lugar físico, específico, ao qual eu possa me apegar através da memória e que inicie a discussão proposta. A fragmentação é, talvez, meu próprio método de trabalho, e não somente um dos assuntos a abordar nas páginas que se desenrolam nesta dissertação, por isso, a descrição temporal – com início, meio e fim – configura-se em um desafio imenso na

proposição expositiva de um passado no qual se inicia a produção artística e que dela desencadeia os desdobramentos que o estudo propõe. Imagino toda a produção textual da presente pesquisa análoga a uma edição não linear. Ao imaginar, no lugar de um programa de montagem audiovisual não linear, uma compilação de produção textual fragmentada à espera para ser montada, inicio a pesquisa trilhando passos para um acordar, passos que, como afirma Tarkovski (1998), guiam a busca por uma forma de expressão.

## 2 EXPERIMENTOS A PARTIR DA MONTAGEM E DO TEMPO

### 2.1 EXPERIMENTALISMO, MONTAGEM E VÍDEO DIGITAL

Cercar a memória para extrair os motivos pelos quais chegamos até o presente momento nunca é uma tarefa fácil. A memória, por si só, engana-nos, prega-nos peças. Ela age como registro, ao qual intuímos acesso a fim de nos transpormos no tempo e buscarmos existir – no tempo passado, no tempo presente. Embora essa necessária existência no passado do presente leve-me de volta ao ano de 2009, ano que tive meu primeiro contato com a produção audiovisual, temo não ser fidedigno com relação às associações causais que me levaram ao início do presente trabalho.

Sinto-me impelido – a partir do ano de 2009, quando iniciei o curso de bacharelado em Design Visual com Ênfase em Marketing na Escola Superior de Propaganda e Marketing – a analisar a origem da produção artística que desencadeou a série Interface. Ano também que, trabalhando no setor de produção audiovisual da escola de ensino superior na qual cursava a graduação, tive a liberdade e o incentivo para realizar experimentações audiovisuais de todos os tipos. Foram anos de muito trabalho e aprendizado. As experimentações realizadas levaram-me ao início da série que faz parte da presente dissertação.

Acredito, no entanto, ser necessário voltar ao passado ainda mais distante para melhor compreender as relações que desencadearam o meu presente processo criativo. Lembro-me de, ainda pequeno, no início da adolescência, ou mesmo pré-adolescência, ter um pendor para o desenho. Esse pendor, que não advinha de avançado talento, ou mesmo de facilidade com a transposição da observação para o papel, levou-me a um curso de desenho técnico no qual aprendi diversos procedimentos de observação, de sombreamento, que, por sua vez, permitiram-me de criar desenhos realistas. A criação de tais desenhos envolvia-me. Especializei-me em desenhos de retrato com sombreamento a lápis 6b. Reproduzir de forma realística rostos cheios de detalhes e expressões era fascinante. Durante os anos da minha adolescência, desenvolvi os retratos tendendo e tentando alcançar sempre a perfeição realista.

Quando entrei para o curso de Design, no ano de 2008, tive contato com professores que ampliaram a minha percepção quanto às possibilidades do desenho.

Nas cadeiras de Desenho I e Desenho II, ainda no ano de 2008, tive o imenso prazer de ter como professora a artista Cláudia Barbisan, com a qual mantive uma relação de grande amizade. Foi Cláudia quem me instruiu e incentivou a “*soltar a mão*”, como ela mesma falava e, talvez, caso não me falhe a memória, foi ela quem primeiro me incentivou à criação audiovisual.

Lembro-me de, em uma aula, Cláudia apresentar um vídeo de sua própria autoria que havia recentemente vencido um dos concursos do Festival do Minuto. O vídeo tinha por título *Paimacaco e cachorroveado*, no qual um senhor brincava com um cachorro. O vídeo tinha aproximadamente 20 segundos e fora feito a partir de fotografias colocadas em sequência, criando, assim, um *stop motion* truncado. Ela, enquanto mostrava para a turma sua produção, parecia orgulhar-se muito do resultado que obtivera. Eu adorava a sensação de movimento inacabado que o vídeo apresentava, formado por fragmentos de imagens captadas com câmera.

A seu convite, passei a frequentar o Torreão, um espaço independente de produção artística e discussão de arte contemporânea, que contava com Jailton Moreira e Elida Tessler como idealizadores do espaço. Durante minhas participações no Torreão, desenvolvi produções de desenho, no entanto minha atenção já estava voltada para a produção de vídeo.

A partir do incentivo da Cláudia, desenvolvi meus primeiros vídeos. Na época, trabalhava como estagiário do setor de produção audiovisual da escola de ensino superior que cursava. Ao primeiro vídeo intitulei *Momento Decisivo*, em uma homenagem ao meu mais novo objeto de estudo, a montagem audiovisual. Resolvi enviá-lo para um dos concursos do Festival do Minuto e, para minha surpresa, a produção foi vencedora na categoria documentário, o que me serviu de incentivo para continuar produzindo. O vídeo trabalhava com uma metalinguagem com relação ao momento de escolha do corte no processo de montagem audiovisual.

Figura 1: Frame retirado do vídeo Momento Decisivo. 2012, 5 segundos.



Fonte: Youtube (2018).<sup>4</sup>

No plano inicial, o vídeo mostra um montador realizando a edição de uma produção audiovisual, localizado em uma mesa de edição. A metalinguagem na obra reside no fato de o próprio montador estar editando um vídeo dele editando um vídeo. Ao passo que o computador trava, devido a um excesso de processamento de informações, o editor para sua tarefa e serve uma taça de café. Nesse momento, a tela inteira do vídeo passa a ser a própria tela do *software* de montagem em que o personagem se debruçava no plano anterior, o que acaba por convidar o observador do vídeo a colocar-se na posição do montador que realizava a edição do vídeo, pois é ele quem fica, então, à frente da interface de montagem do *software* em questão.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=I1czXCQelJ8>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

Figura 2: Frame final retirado do vídeo Momento Decisivo. 2012, 5 segundos.



Fonte: Youtube (2018)<sup>5</sup>

O vídeo, a pedido dos organizadores do Festival do Minuto, recebeu os comentários de Marcelo Masagão, diretor de cinema e idealizador do festival, que o explica a partir de uma perspectiva de ode ao documentário, de ode ao momento decisivo de corte na produção de um filme. Os comentários do diretor de cinema serviram-me também de incentivo no tocante à continuidade da minha produção artística.<sup>6</sup>

E, dando seguimento ao meu atual fascínio, a produção de vídeo, desenvolvi *Teoria das Membranas I* e *Teoria das Membranas II* em colaboração com dois outros artistas, Gregório Kuhn e Aislan Polla, meus atuais colegas de trabalho. Ambas as produções foram novamente enviadas para o Festival do Minuto e receberam premiação no concurso intitulado Rios. Os vídeos foram capturados com a câmera Go Pro 2 em rios e lagos da cidade de Porto Alegre e na grande Porto Alegre.

As produções fazem alusão a uma teoria (da qual devo confessar não possuir conhecimentos aprofundados, apenas, grande curiosidade quanto ao tema) oriunda da física que considera que tudo, matéria e campo, é formado por membranas; e que o universo flui em 11 dimensões. A ideia do vídeo foi a de, por meio do corte e da montagem, realizar um passeio entre as diferentes paisagens conectadas pelas

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=I1czXCQeIJ8>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=I1czXCQeIJ8>>.



“membranas” que as ligam e que, possivelmente, existem no mesmo espaço físico.

Figura 3: Frame retirado do vídeo *Teoria das Membranas*. 2012, 1 minuto.



Fonte: Youtube (2018)<sup>7</sup>

As imagens capturadas para os vídeos *Teoria das Membranas I* e *Teoria das Membranas II* foram realizadas mergulhando a câmera diretamente no rio ou lago em questão. Diversos planos foram gravados em diversos lugares diferentes. A câmera era mergulhada e depois erguida para fora da água. No momento da edição dos vídeos era escolhido o plano inicial e realizado o corte para o próximo plano no exato momento em que a câmera atingia a água. Era, então, selecionado um outro plano e o rotacionado para que ficasse “de cabeça para baixo” conforme mostrado na imagem a seguir.

O momento de seleção desse plano era realizado no exato momento no qual a câmera era emergida da água. Como resultado, ela passeia por diferentes rios e lagos, sendo que alguns estão “de cabeça para baixo”, esses sendo uma dimensão física espelhada em relação aos que estão na perspectiva natural da visão humana. A justaposição dos planos em diferentes perspectivas configurava distintas dimensões possíveis ligadas por membranas de contato, representadas, no vídeo, pela justaposição de cortes secos de um plano para outro.

---

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qjwEP3VqntM>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

Figura 4: Frame retirado do vídeo Teoria das Membranas. 2012, 1 minuto.



Fonte: Youtube (2018)<sup>8</sup>

Os trabalhos que desenvolvi nessa época eram resultados de processos criativos envolvendo conhecimentos de campos distintos entre si, mas que, em algum momento, interconectavam-se possibilitando relações que me interessavam. No momento da realização, o que realmente me fascinava eram as possibilidades narrativas que o corte seco permitia criar.

Ao passo que desenvolvia mais trabalhos, aprofundava-me tecnicamente quanto ao fazer audiovisual. Foi quando, devido a uma proposição de realização de um evento relacionado à graduação que cursava, tive meu primeiro contato com a projeção mapeada. A partir desse momento, decidi-me por direcionar meu trabalho para espaços de instalações envolvendo a projeção e, quando possível fosse, recursos computacionais de mapeamento. Desde então, a projeção de material audiovisual vem interessando-se como forma de expandir as questões que se relacionam ao tempo, à narrativa/antinarrativa e à fragmentação no meu trabalho. Tanto em *Momento decisivo* quanto em *Teoria das Membranas I e II* realizei uma espécie de espelhamento de significações da linguagem audiovisual a partir do corte e da montagem.

Ao utilizar a projeção e os recursos de mapeamento projetivo, pude realizar esse mesmo espelhamento não somente no tocante ao conteúdo dos vídeos, mas,

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qjwEP3VqntM>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

também, criando ressignificações dos espaços de trabalho e reverberações com o respectivo agente que recebe a emissão da luz projetiva, o anteparo. Digo agente, uma vez que, mesmo que possamos considerar o anteparo passivo – visto que ele apenas receberia a luz projetiva – ao projetarmos essa luz, o anteparo funde-se ao que é projetado, virando uma terceira coisa, criando uma membrana de contato que age também, junto com o material que é sobre ele projetado.

Nesse período, pouco anterior ao início da atividade de pesquisa da presente dissertação, fui atraído – pois explorava as possibilidades de projeção e do mapeamento – pela computação gráfica. Na época, desenvolvi uma série de trabalhos para agências e produtoras audiovisuais utilizando *softwares* de produção gráfica como o *After Effects* e o *Cinema 4D*. Passei a utilizar esses *softwares*, também, para minhas produções pessoais, criando, muitas vezes, arquivos de vídeo e imagens abstratas que muito me agradavam pela qualidade estética.

Pela facilidade que tinha para criar e desenvolver esses arquivos digitais, eu acabava enchendo meus *hard drives* de conteúdo. Foi então que, em uma aula do curso de graduação, um dos professores de produção audiovisual apresentou para a turma uma empresa que coletava arquivos de diversos artistas e revendia-os na internet. Passei, assim, a realizar muitas produções para esse fim. As imagens eram criadas para exprimirem conceitos e revendidas para empresas de publicidade, *blogs* de jornalismo e para os mais diversos interessados. Era uma experiência realmente única. Ver imagens e vídeos criados por mim estampando capas de livros, matérias, *blogs*, etc.

No entanto, conquanto muito me agrada trabalhar no ramo publicitário e fornecer material gráfico para agências e produtoras, sentia que estava apenas colocando minha capacidade técnico-criativa à disposição do mercado, portanto, não realizando por completo o que era realmente minha vontade. Sentia que faltava algo, queria retomar o caminho de produções audiovisuais que não eram pautadas pelas necessidades do mercado publicitário.

Por essa razão, desenvolvi meu pré-projeto de pesquisa, baseado em minha série experimental *Interface*, e submeti ao Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, no ano de 2016. Percebi que a possibilidade de ampliar a pesquisa no que tange à minha produção artística em vídeo e projeção poderia ser de valor para a comunidade acadêmica e, ao mesmo tempo,

servir de suporte quanto ao meu desenvolvimento como artista. Minha ideia era a de que, mesmo não sendo algo inovador dentro do campo das artes (a projeção e os recursos computacionais de mapeamento projetivo) – uma vez que já foram/são utilizadas, pelo menos desde a década de 1970, por artistas como Regina Silveira, Tony Oursler, Krzysztof Wodiczko – eu poderia contribuir com minha produção artística e com a reflexão sobre diferentes tipos de projeção na arte contemporânea.

## 2.2 A CAPTAÇÃO EXPERIMENTAL DE FRAGMENTOS VIDEOGRÁFICOS

Como explico adiante, procurei, nesse primeiro trabalho, entender as questões que me instigam na produção audiovisual e fi-lo a partir de ações intuitivas. *Caminho à Consciência* surge como uma mudança de procedimentos no desenvolvimento do trabalho artístico dentro da série Interface, uma necessidade de captação de imagens através de uma câmera em contraste a produção realizada em ambiente digital que vinha desenvolvendo no período logo antes do ingresso ao mestrado.

Para fazer a captação das imagens, que posteriormente foram editadas no *software* de edição *não linear Adobe Premiere Pro*<sup>9</sup> CC 2017, foi anexado ao corpo da câmera uma lente 18mm - 135mm, no entanto apenas poucos planos do vídeo foram captados através desse *range* de milimetragem (18mm - 135mm). A ideia foi captar imagens de forma intuitiva e experimental, não me preocupando, inicialmente, em pensar sobre a temporalidade do vídeo.

Quando exponho a ideia de intuição na realização do vídeo, refiro-me a não utilização de recursos audiovisuais/cinematográficos clássicos, a exemplo de roteiro, *script*, decupagem<sup>10</sup>. Todos costumeiramente utilizados em produção audiovisual na área do cinema e também da publicidade.

Para que fosse possível que uma lente 18mm - 135mm tivesse a aproximação almejada dos detalhes que queria captar, foi utilizado um anel que, acoplado à parte externa da lente, permitia que ela fosse anexada ao corpo da câmera ao avesso, ou seja, a parte externa era acoplada ao corpo da câmera, e a parte interna ficava exposta. Com essa inversão de sentido, foi possível torná-la uma lente macro,

---

<sup>9</sup> Adobe Premiere Pro é um programa empregado para a edição de vídeos profissionais.

<sup>10</sup> Em cinema e audiovisual, decupagem é o planejamento da filmagem, a divisão de uma cena em planos e a previsão de como estes planos vão se ligar uns aos outros por meio de cortes.

empregada tanto na fotografia quanto na produção audiovisual para capturar pequenos detalhes que se aproximam de ampliações microscópicas.

Com a câmera digital já preparada, comecei a capturar, de forma aleatória, planos de curta duração de variados objetos, texturas, terra, plantas, areia, pele, frutas, cascas, todo tipo de material orgânico e nos quais pudesse encontrar vestígios de vida e da passagem do tempo. Durante essa coleta de imagens, havia apenas uma relação empírica e técnica em relação às escolhas que fazia.

As relações entre os múltiplos planos configurar-se-iam numa espécie de *narrativa-abstrata* durante o processo de montagem. A fragmentação das imagens captadas passa a estar a serviço de um discurso, uma ideologia, uma narrativa no momento do procedimento de montagem, na justaposição dos diferentes planos captados, como se vê mais adiante, ao discutir sobre o *raccord*, o efeito *Kuleshov* e a antinarrativa.

Fernando Cocchiarale, no videodocumentário *Medo da Arte Contemporânea* (2008), dirigido por Cecília Araújo e Isabela Cribari, aborda a ideia da fragmentação como próprio da contemporaneidade, pois o real seria percebido como algo editado e composto por fragmentos menores (assim como acontece no ilusionismo da sala escura, a ilusão de realidade é montada por fragmentos menores a serviço de numa narrativa). “Eu acho que o mundo contemporâneo consome uma ideia, que já é moderna, de que o real é algo editado. O real editado já se manifesta no fordismo, na divisão de trabalho de Ford [...]” (COCCHIARALE, 2008). O autor continua apresentando as estruturas cinematográficas de montagem e trazendo os exemplos de Griffith<sup>11</sup> e Eisenstein<sup>12</sup>, enfatizando que essa fragmentação editável vai intensificando-se tanto com o advento do vídeo, quanto com o *Microsoft Word*. “Então, tudo que é contemporâneo, totalizado, unitário, é fruto da reunião de fragmentos. A

---

<sup>11</sup> David Wark Griffith (22 de janeiro de 1875 - 23 de julho de 1948) foi um diretor, escritor e produtor americano pioneiro em técnicas cinematográficas modernas. Ele é mais lembrado por *The Birth of a Nation* (1915) e *Intolerance* (1916). *The Birth of a Nation* fez uso de técnicas avançadas de câmera e narrativa, e sua popularidade estabeleceu o cenário para o domínio do longa-metragem nos Estados Unidos. O filme provocou uma controvérsia significativa em torno do racismo nos Estados Unidos, focalizando sua representação negativa dos negros e a glorificação da Ku Klux Klan. Hoje, é, ao mesmo tempo, aclamado por sua técnica radical e condenado por sua filosofia inerentemente racista.

<sup>12</sup> Sergei Mikhailovich Eisenstein, nascido em Riga, no Império Russo, foi um diretor de cinema soviético e teórico do cinema, um pioneiro na teoria e na prática da montagem. Ele é conhecido em particular por seus filmes mudos *Strike* (1925), *Battleship Potemkin* (1925) e *October* (1928), bem como *Historical Epics Alexander Nevsky* (1938) e *Ivan The Terrible* (1944, 1958). Em sua pesquisa decenal, a revista *Sight and Sound* nomeou seu *Encouraçado Potemkin* como o 11º maior filme de todos os tempos.

fragmentação do mundo contemporâneo divide para reordenar esses pedaços em novas totalidades.” (COCCHIARALE, 2008).

Ao dizer que a partir da idade moderna e no mundo contemporâneo a realidade é assimilada como fruto de fragmentos, Cocchiarale revela uma característica contemporânea peculiar. A necessidade humana de aperceber o seu entorno através de *fragmentos-de-realidade*. Se Cocchiarale cita a própria divisão laboral no final do século XIX, que viabilizou tanto um salto de produtividade como gerou consequências desumanas de trabalho, para exemplificar a fragmentação na modernidade, o autor também esclarece que, no início do desenvolvimento do cinema, foi necessário dividir pequenas tomadas e colocá-las em sequência para que fosse possível imprimir sentido e narrativa e, ainda, enfatiza que essa fragmentação vem a intensificar-se com o vídeo e, posteriormente, até mesmo com o *Microsoft Word*.

A possibilidade não destrutiva de produzir texto e editar vídeos (edição não linear), sem dúvida, faz parte contemporaneidade e coloca-nos diante do questionamento do autor sobre a percepção humana da realidade. Uma percepção que, segundo Cocchiarale, dá-se por fragmentos.

De acordo com Jonathan Crary (2012, p. 11), a “[...] difusão das imagens geradas por computador anuncia a implantação onipresente de 'espaços' visuais fabricados, radicalmente diferentes das capacidades miméticas do cinema, da fotografia e da televisão”. Segundo o autor, cada vez mais tecnologias emergentes no âmbito da produção de imagem tornam-se modelos dominantes de visualização. Foi, em contraponto a esses domínios na produção imagética, aos milhões de *bits* de dados matemáticos e eletrônicos gerados apenas através da computação gráfica, que produzi *Caminho à Consciência*.

No tocante à sintaxe do título do trabalho, possui claramente um adjunto adverbial suprimido, coisa que, quando o nomeei não havia tomado consciência. Apenas quando o trabalho amadureceu pude perceber que talvez o título mais correto fosse “*Caminho em Direção à Consciência*”. O trabalho todo pode ser, entre tantas possibilidades interpretativas de uma proposição artística, uma necessidade de tomada de consciência.

### 2.3 WILLIAM KENTRIDGE E O TEMPO NA NARRATIVA VIDEOGRÁFICA<sup>13</sup>

É natural que, ao pensar em qualquer espécie de vídeo, não se possa deixar de pensar tempo, mesmo que estejamos buscando anulá-lo, lutar contra ele. Dessa forma, encontro no trabalho de William Kentridge, artista sul-africano conhecido por suas pinturas e desenhos e, principalmente, seus vídeos animados, semelhanças motivacionais que me levaram à produção de *Caminho à Consciência*.

A capacidade de Kentridge de parar o tempo para criar emendas invisíveis para o observador que, se desenrola como simples processo de gravar, parar de gravar e retomar com alterações nas cenas e nos personagens, é o que parece encantar o fazer artístico e estabelecer as relações entre vida e obra para o artista. É engraçado pensar que, em *Invisible Mending*, a obra-desenho que estamos a observar só se concretiza, toma vida, quando há ausência daquele que a produziu, que, por sua vez, é sobre quem a obra discursa – impossibilitando, assim, que obra e artista se dissociem no tempo.

---

<sup>13</sup> Haveriam outros aspectos e proximidades a serem abordadas a partir do trabalho de William Kentridge como o experimentalismo, o acaso dirigido de seus vídeos e o *stop motion*, no entanto, optou-se por um enfoque sobre o tempo e a relação desse com a narrativa videográfica.



Figura 5: William Kentridge, *Invisible Mending*, 2003. Série de imagens retiradas do vídeo do artista.



Fonte: DVD William Kentridge (2012).

Em *Invisible Mending*, o tempo para Kentridge não é vencido, pois sua linearidade ainda é necessária para que a consciência possa atuar de forma racional, no entanto a linearidade do tempo é questionada enquanto verdade absoluta. A linearidade do tempo é colocada em xeque de forma consciente pelo artista e aparece enquanto verdade a ser questionada pelo observador.

Na obra de Kentridge, nada é tão presente quanto a manipulação objetiva do tempo. O artista parece fascinado pelas possibilidades de edição das imagens



captadas ao mesmo tempo que estuda o movimento humano, do corpo, o peso da gravidade, o tempo do reverso. Essa descontinuidade temporal e a não linearidade discursiva na obra *Invisible Mending* abrem possibilidades, indagações. A questão do artista, personagem, observador e a imagem em movimento são desdobramentos na obra de Kentridge, uma verdadeira trama construída a partir da possibilidade de parar o tempo, reconfigurar e retomar. Kentridge realiza essa aproximação ao abordar, em sua obra, o desenho através da perspectiva do vídeo, da edição de imagem. Vejo ressonâncias de *Invisible Mending* em *Caminho à Consciência*, que, de certa forma, questiona o tempo na medida em que implica um *looping* que, na verdade, não se completa.

Kentridge utiliza tais recursos a fim de questionar o tempo, essa necessidade de pará-lo para que possamos atuar sobre ele, com o controle total da consciência, sem que ele escape por entre os dedos. Nós o definimos e não o contrário. Essa necessidade de controlar racionalmente o tempo, ter a consciência desprendida da materialidade do mundo para que, de longe, possa-se analisar a vida que se desenrola sempre presa na flecha linear de causa e efeito do tempo. Não somente transformá-lo em pedra, como desprender-nos dessa linearidade à qual estamos presos.

### 3 AQUILO QUE ENXERGA O OLHO QUE VÊ

#### 3.1 CAMINHO À CONSCIÊNCIA

Figura 6: *Still* do primeiro plano do vídeo Caminho à Consciência. 2016, 2 minutos.



Fonte: Elaboração própria.

Imagine um olho não governado pelas leis fabricadas da perspectiva, um olho livre dos preconceitos da lógica da composição, um olho que não responde aos nomes que a tudo se dá, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através da aventura da percepção. Quantas cores há num gramado para o bebê que engatinha ainda não consciente do “verde”? Quantos arco-íris a luz pode criar para o olho desprovido de tutela? Que consciência das variações da onda de calor pode ter tal olho? Imagine um mundo animado por objetos incompreensíveis e cintilando com uma variedade infinita de movimentos e gradações de cor. Imagine um mundo antes de ‘no princípio era o verbo’. (BRAKHAGE, 1983, apud PARENTE, 2013, p. 56).

No cinema clássico, bem como no cinema comercial, a montagem dos diferentes fragmentos capturados está em consonância com a narrativa, ou seja, sequenciando-os é possível apresentar narrativa sob determinado ponto de vista ideológico e/ou moral, que frequentemente está ligado ao desenrolar de um personagem central e um acultramento da visão daquele que vê. Contudo seria possível montar uma sequência audiovisual sem nela conter fragmentos de narrativa? Por mais abstrata que a sequência se apresente, por mais desconexa que possa parecer o material sequenciado, seria possível sobrepor planos sem neles existir

fragmentos narrativos? Seria também possível a não manifestação de sentido?

Os problemas da narrativa têm sido tema persistente na história do cinema experimental e de vanguarda. Evidentemente que nem todo cinema experimental opõe-se à narrativa, mas a busca por formas não lineares de estrutura temporal tem sido recorrente durante os séculos XX e XXI. Já na década de 1960, Malcolm Le Grice, artista e teórico britânico conhecido por seu trabalho em filme, trabalhava com antinarrativa. Nascido no ano de 1940, começou como pintor e, na década de 1960, passou a fazer filmes, sendo responsável por iniciar, junto aos estudantes de nível superior do *Saint Martin's School of Art* e *Goldsmith's College*, em Londres, estudos na área audiovisual.<sup>14</sup>

Nos anos iniciais de sua produção, travou uma espécie de luta contra uma estrutura convencional já há muito preestabelecida pelo o que, na época, convencionou-se chamar de cinema clássico. Segundo o próprio artista, por encarar a forma predominante de narrativa como algo opressivo, ele lutava contra ela utilizando estratégias de montagem/edição (LE GRICE, 2011, p. 160) que, sob determinada óptica, poderíamos julgar extremamente simples, mas que, todavia, são utilizadas até hoje e, muitas vezes, apresentadas como algo inovador, como no cinema comercial, *hollywoodiano* ou mesmo em vídeos no Youtube. A verdade é que a natureza da produção audiovisual – seja fílmica e/ou videográfica – pouco teria mudado durante o curso do século XX, não fosse pela a intersecção desta com a arte.

Para autores como Jackie Hatfield, a necessidade humana de reconhecimento de narrativa está tão incrustada na cultura que sua condição seria simplesmente inevitável (2003 apud LE GRICE, 2011, p. 160). Para que possamos compreender essa que parece ser uma afirmação simples, é necessário inicialmente rever alguns dos conceitos preponderantes nos princípios de montagem do que se convencionou chamar de cinema clássico.

Ao analisar o experimento de Lev Kuleshov<sup>15</sup>, cineasta russo e grande

---

<sup>14</sup> Informações sobre a biografia de Malcolm Le Grice retiradas dos seguintes sites: <<http://www.studycollection.co.uk/legrice/>> e <<http://www.screenonline.org.uk/people/id/472810/>>. Acesso em: 10 ago.2018.

<sup>15</sup> Efeito Kuleshov consiste em experimento de montagem de imagens demonstrando um rosto sem expressões intercalado com imagens que tenham significado para o espectador. Na experiência de Kuleshov, foram usadas as imagens de um prato de sopa, seguida pela de uma criança dentro de um caixão e, em seguida, a de uma mulher num sofá. A impressão que temos é a de que os rostos exibidos entre as apresentações dessas três imagens têm expressões diferentes a cada momento, mas na verdade a imagem do rosto é a mesma. Essa percepção se deve à nossa interpretação da cena apresentada.

estudioso das primeiras teorias do cinema, e que veio a influenciar Eisenstein e sua *teoria da montagem dialética*<sup>16</sup>, percebemos que aparenta ser o que Jacques Aumont chama de *Raccord*<sup>17</sup>, o que, de fato, determinaria encadeamento narrativo. Talvez, possamos interpretar *O Raccord* (corte na edição que faz a transição entre dois planos que são, de alguma forma, correspondentes entre si) como sendo a menor unidade conceitual identificável como responsável pelo reconhecimento de narrativa em um filme ou vídeo, uma vez que a justaposição de imagens distintas entre planos simbolizaria uma unidade de conexão.

Jacques Aumont, em *A estética do Filme*, define o conceito de *Raccord* como uma ligação formal entre dois planos sucessivos, bem como na ideia de uma espécie de continuidade representativa que provoca um efeito de ligação narrativa – dessa forma, associando *Raccord* à narrativa, à capacidade cognitiva do observador consciente de identificação de semelhanças entre duas imagens sobrepostas que simulam estar conectadas entre si.

Se, por exemplo, analisarmos *Telephones*<sup>18</sup> (1995), do artista e compositor americano Christian Marclay, podemos perceber que o artista quebra justamente com essa sequência “natural” de ação já esperada pelo observador do vídeo. *Telephones* é uma compilação de diversos planos de filmes *hollywoodianos* diferentes entre si e justapostos em sequência. Primeiro, vemos em um plano médio um homem adentrar por uma cabine telefônica. No corte para o próximo plano, temos uma continuidade expressa por um *raccord* de movimento, uma vez que o ator realiza, no segundo plano (um plano com enquadramento mais próximo em relação ao primeiro) a continuidade do movimento que realizava anteriormente.

---

<sup>16</sup> A montagem dialética, também conhecida como montagem paralela ou montagem intelectual, consiste em um dos tipos de montagem usados desde os tempos do pré-cinema, que, através da alternância entre planos de duas sequências distintas, pretende formar um novo significado implícito a ser interpretado pelo espectador. David Griffith é considerado o criador desta técnica, largamente explorada nos seus filmes com o intuito de criar suspense. Griffith foi considerado o grande mestre da montagem dialética, juntamente com Sergei Eisenstein, que, por sua vez, utilizou também esta e outras técnicas de montagem numa tentativa de criar impacto emocional na audiência. Exemplos da montagem dialética são encontrados em *Intolerance* de D.W. Griffith, *Strike* de Sergei Eisenstein, *The Godfather* de Francis Ford Coppola e *Tempos Modernos* de Charles Chaplin. (VIVEIROS, 2003).

<sup>17</sup> Termo francês para designar determinada coerência entre planos, ligações críveis que estabelecem desenrolar e fluidez à narrativa audiovisual. Quando existe o corte de uma cena para outra totalmente diferente, mas entre eles existem informações comuns. O corte, portanto, faz um alinhamento discursivo entre objetos que podem não ter qualquer conexão no nível da história. *Raccords* oferecem uma maneira de criar metáforas visuais no filme, já que eles acabam por sugerir uma relação entre dois planos distintos (disponível em; <<https://www.cla.purdue.edu/english/theory/narratology/terms/>>. Acesso em: 10 ago, 2018).

<sup>18</sup> Trabalho em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2MMfgRg53SU&t=1s>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

Figura 7: Christian Marclay, *Telephones*, 1995. Quadro da primeira cena do trabalho.



Fonte: Youtube (2018)<sup>19</sup>

O homem passa então a realizar a ação de digitar os números no telefone da cabine. O observador cria a expectativa de haver alguém realizando uma chamada telefônica e, portanto, existe uma busca em relação a uma sequência lógica (continuidade temporal) dessa ação como, por exemplo, o corte para o tocar de um telefone, ou mesmo para um plano de alguém a atender a chamada iniciada e, então, entrar em um diálogo (ou algo dentro desse campo restrito de possibilidades).

O que, de fato acontece, é o corte para uma situação similar. Outro homem digitando também em uma cabine telefônica. Essa sequência “não natural” de ação causa estranheza aos olhos, uma vez que o discurso narrativo parece ter sido quebrado. No desenrolar do vídeo, uma série de mesmos planos (pessoas discando em um telefone) dão sequência ao vídeo/filme, o que nos gera impaciência pela quebra esperada de narrativa tradicional. São diversos trechos de diversos filmes *hollywoodianos* justapostos colocados em sequência com a presença de diversos atores como Whoopi Goldberg e Meg Ryan (artistas famosos dentro do circuito de Hollywood dos anos 1990). Quando achamos que o vídeo irá desenrolar apenas como quebra narrativa, quebra de *raccord* e continuidade tradicional narrativa, os planos

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2MMfgRg53SU&t=>>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

que seguem passam a ser de telefones tocando.

Nas imagens aparecem apenas o telefone dentro do enquadramento e o áudio que segue comunica o vibrar/tocar/chamar do aparelho. Várias dessas imagens justapostas em sequência surgem para o observador como uma espécie de alívio, uma vez que naturalmente buscamos uma espécie de conexão narrativa. Passamos a imaginar cada um dos planos anteriores conectados com cada um dos planos dos telefones tocando. Imaginamos que, talvez, o artista tenha montado esse quebra-cabeça na exata sequência de apresentação das imagens, ou seja, o primeiro plano que aparece da primeira pessoa discando em um telefone seria seguido no filme original ao primeiro plano do primeiro telefone que aparece na sequência em que começam a surgir os planos dos telefones tocando.

Figura 8: Christian Marclay, *Telephones*, 1995. Quadro representativo da cena na qual os telefones estão tocando.



Fonte: Youtube (2018)<sup>20</sup>

Nesse instante, o observador percebe-se tentando nitidamente depreender narrativa das imagens apresentadas. Em seguida, seguem planos dos personagens atendendo ao chamado dos telefones e sempre que eles são atendidos existe um

---

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2MMfgRg53SU&t=>>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

corte para outro plano de ação similar (alguém atendendo ao chamado de um telefone). Gradualmente, os personagens começam a falar e tentamos criar uma situação de linearidade discursiva em relação às falas individuais de cada personagem para que possamos apreender sentido/narrativa (o que, por sua vez, não faria sentido, uma vez que são filmes diferentes). Christian Marclay não somente nos chama atenção para a ilusão narrativa audiovisual, primeiro, criando uma situação de opacidade no vídeo e, gradualmente, transformando em uma situação de "busca por transparência", como também nos mostra como estamos condicionados a apreender sentido narrativo nos filmes.

Pela sequência montada pelo artista, podemos também observar que ela vai ao encontro do experimento de Lev Kuleshov, uma vez que mostra que é a montagem o que nos imbrica na eterna tentativa de interpretação narrativa. De toda forma, no primeiro corte do vídeo acontece o que Jacques Aumont chama de *raccord de movimento* e é justamente essa sequência e/ou linearidade de ação que poderíamos inferir como sendo geradora da narrativa, se tomássemos como base o experimento de Kuleshov.

Essa narrativa, em uma perspectiva audiovisual, dá-se pela justaposição dos planos em sequência que possuem *raccord*. Aumont propõe que o *raccord* faria parte do que chamou de figuras concretas da montagem em uma tentativa de organizar regras estruturais para a montagem dos filmes clássicos. Cada escolha feita, ou seja, o modo como as *figuras de montagem* são colocadas em sequência no filme resultará diversos efeitos distintos. A mesma relação de interconexão dá-se quanto à imagem-áudio. O som sobreposto a diferentes imagens apresenta diferentes resultados, causando um leque de possibilidades interpretativas por um observador consciente, ainda assim mantendo uma dinâmica unilateral com relação à narrativa (espectador passivo, imóvel da sala escura).

Em *Caminho à Consciência*, a cena inicial possui dois planos macro do abrir de um olho em *jump cut*<sup>21</sup>. Existe o abrir de um olho e um *jump cut* novamente para o abrir do mesmo olho, uma repetição intencional justaposta por um corte abrupto e o som de uma respiração ofegante retirado de um banco de dados de arquivos sonoros

---

<sup>21</sup>**Jump cut** é um corte na edição de vídeos ou filmes que remove parte de uma tomada gerando dois planos e uma transição brusca entre eles. Este tipo de edição faz um efeito de saltos para frente no tempo na cronologia de uma cena ou vídeo. Fonte: Ribeiro, Marcelo (6 de dezembro de 2013). «O jump cut segundo Comolli». *Incinerante*. Consultado em 22 de outubro de 2018.

de livre uso na *internet* do qual me apropriei. Essa justaposição induz o observador a um possível início de interpretação, indução narrativa impulsionada pelo que podemos chamar de *raccord sonoro*, *raccord de analogia*.

De um ponto de vista narrativo, a cena pode apresentar uma situação de *acordar*, expressa por um *raccord sonoro*: níveis de som ambiente e ruído, chuva, vento e outros sons a compor a cena, ou seja, a associação entre som de respiração e o olho abrindo. Na sequência, realizei o corte entre o plano do olho que apresentava o orifício escuro da pupila para o plano extremamente desfocado do que aparenta ser um tubo ou cano. No entremeio dos dois planos podemos referenciar o que Aumont chama de *raccord de analogia* que se dá quando o segundo plano contém algo que, por algum motivo, remete ao plano anterior. Podemos observar o *raccord* de movimento, pois, intencionalmente, os dois planos parecem manter uma conexão de movimento dado pelo efeito de *câmera na mão*.

De fato, diversos elementos da montagem clássica acabam por aparecer no meu trabalho *Caminho à Consciência* e a partir deles poderíamos estabelecer conexões que levariam a uma possível interpretação narrativa por um observador, apesar de as imagens justapostas que dão sequência ao vídeo sejam, sob determinada perspectiva, abstratas no sentido de que delas não é possível extrair formas reconhecíveis como sendo do mundo *real*, da realidade aparente das coisas (apesar de aparentarem remeter). As conexões do discurso cinematográfico/audiovisual estariam tão incrustadas na cultura que, mesmo com relação a imagens do cinema expandido ou abstratas, o observador estaria tentando extrair tais conexões em busca do conforto narrativo.<sup>22</sup>

O trabalho, fora de sua condição de apresentação, constitui-se em uma tentativa ainda tímida e experimental de antinarrativa (a qual será abordada no próximo capítulo), pela justaposição de planos abstratos, bem como por estratégias de repetição, ainda que possamos visualizar indícios de recursos de montagem advindos do cinema clássico. No capítulo 4, desenvolvo uma abordagem do vídeo através da projeção realizada na exposição *Curucu, no Parquet* na Pinacoteca Barão de Santo Ângelo, no ano de 2017.

---

<sup>22</sup> Sobre as relações entre o cinema expandido e o espectador, ler: WHITE, Duncan. Degree Zero: Narrative and the contextual image. In: WHITE, Duncan. *Expanded Cinema: Art, Performance, film*. Londres: Tate, 2011, p. 110-111.



### 3.2 DESMORONANDO O CASTELO

A partir das demonstrações de Malcolm Le Grice e da necessidade de tomada de consciência do observador mediante seu trabalho, o artista apresenta a importância de uma forma de resistência contra a opressão do cinema/vídeo tradicional nos anos de 1960 (e ainda atualmente), que se dá de forma mais radical do que a que encontramos em *Caminho à Consciência*. A ideia é de que o observador, ao tomar conhecimento do poder que o audiovisual possui, poderia ter total capacidade de discernimento no tocante ao conteúdo que fosse apresentado. Fugindo, por conseguinte, da arbitrariedade existente na cultura cinematográfica. Nos trabalhos de Le Grice, identificamos justamente a aparição dessa tentativa.

Em *Castle 1*, 1966, uma montagem de filmes encontrados em latas de lixo aos arredores do laboratório de cinema de *Soho* roda em um projetor *16mm*, enquanto uma lâmpada sobreposta à imagem dispara randomicamente *flashes* de luz. Segundo o próprio artista, a lâmpada fazia o papel de um instrumento *brechtiano*<sup>23</sup> como forma de tornar o indivíduo observador consciente de si mesmo e de seu entorno no espaço do cinema, como afirma Le Grice, ele estava interessado na forma que o indivíduo constrói variedade a partir de sua própria capacidade perceptiva, logo tentando eliminar o que ele considerava opressivo, a narrativa. O título *Castle 1* foi inspirado pelo romance *Castle*<sup>24</sup> de Franz Kafka. O trabalho encontra inspiração também nas pinturas e instalações de Robert Rauschenberg.<sup>25</sup>

Em determinado fragmento do tempo, o filme é exibido através do projetor *16mm*, no instante seguinte, não existe mais nada além de uma tela em branco como resultado do clarão resultante da lâmpada. *Castle 1* produz um efeito de alienação no observador, provocando a sensação de tomada de consciência do espaço circundante e o sentimento de distanciamento das imagens projetadas.<sup>26</sup> Nesse trabalho, Le Grice

<sup>23</sup> Informações presentes em: <<https://lux.org.uk/work/castle-one>>. Acesso em: 18 jul. 2018.

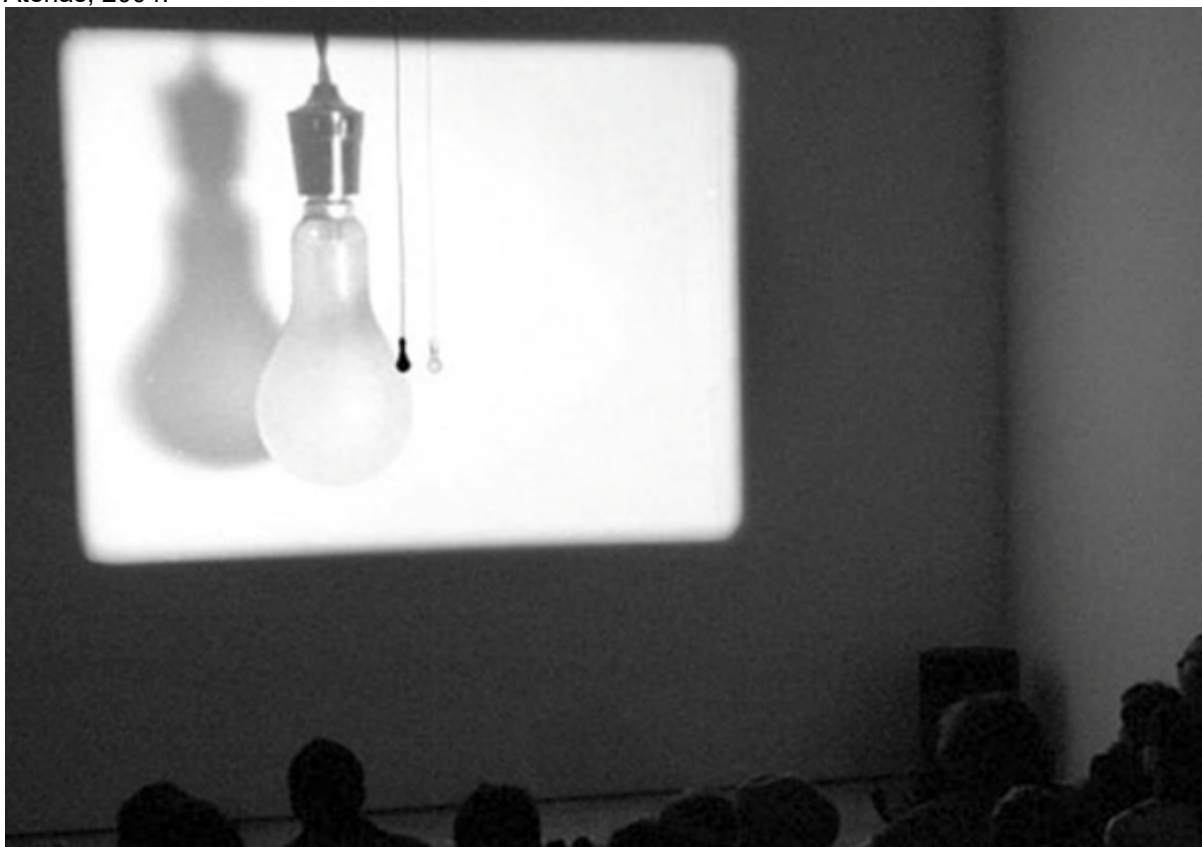
<sup>24</sup> *O Castelo (Das Schloss)* é um romance de Franz Kafka, escrito durante cerca de seis meses em 1922, porém lançado somente postumamente. O livro consiste na história de um agrimensor chamado K (mesmo sobrenome do protagonista do livro *O Processo*) que é chamado por um conde, de um local não especificado, para prestar seus serviços. As interpretações do livro são muitas, desde simplesmente uma crítica à burocracia estatal até uma visão religiosa, mais especificamente judaica. Há também uma visão psicológica dizendo que o castelo seria o inconsciente de K. e a vila sua consciência. Fonte: Kafka, Franz (1968). *The Castle*. New York, New York: Alfred A. Knopf.

<sup>25</sup> Informações presentes em: <[http://www.luxonline.org.uk/histories/1960-1969/castle\\_1.html](http://www.luxonline.org.uk/histories/1960-1969/castle_1.html)>. Acesso em: 18 jul. 2018.

<sup>26</sup> Informações presentes em: <[http://www.luxonline.org.uk/histories/1960-1969/castle\\_1.html](http://www.luxonline.org.uk/histories/1960-1969/castle_1.html)>. Acesso

também, quebra com os constructos cinematográficos, com a cinematografia, edição, montagem, *raccord* e, por consequência, propõe outra forma de narrativa ao impelir o indivíduo observador a tomar consciência do que o circunda e distanciar-se da imagem projetada.

Figura 9: Malcolm Le Grice, *Castle 1*, 1966: Instalação na Fundação Deste de arte Contemporânea, Atenas, 2004.



Fonte: The Cultural Expose (2018)<sup>27</sup>

O artista trabalha em direção a opor-se à modelação do imaginário forjada pela narrativa, bem como se apresenta contrário à abordagem do observador enquanto *sujeito* condicionante a identificar-se com e mediante as posições de subjetividade construídas através dela. Quando o “dispositivo” (cinematografia) é ocultado, em favor de um ganho maior de ilusionismo, a operação se diz *transparência*. Quando o “dispositivo” (cinematografia) é revelado ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica, a operação se diz *opacidade* (XAVIER, 1977, p. 5). O autor conclui que opacidade e transparência são dois polos de tensão que resumem o

em: 18 jul.2018.

<sup>27</sup> Disponível em: < <http://www.theculturalexpose.co.uk/arts-culture/something-you-should-see-film-in-space-at-the-camden-arts-centre/>>. Acesso em: 09 jun. 2018.

essencial do pensamento da década de 1970/1980 no que tange à cinematografia. Esses dois polos foram tensionados por Le Grice uma década antes de o “O Discurso Cinematográfico”<sup>28</sup>, na medida em que ele apresenta um discurso narrativo e ao mesmo tempo não deixa o observador submergir a ele.

O artista propõe apresentações que provocam opacidade uma vez que demonstra que o sequenciamento das imagens apresentadas e a capacidade de apreender sentido nelas fazem parte de uma construção cultural.

O trabalho configura-se em um vai e vem entre a opacidade e a transparência, ora sendo o observador convidado a imergir na exibição projetiva, ora colocado frente a uma tela branca e iluminada, percebendo que, de realidade, ali nada existe. Ao apagar da lâmpada, as imagens projetadas retornam, mas não existe tempo hábil para que o observador consiga aperceber encadeamento algum das imagens. O artista não nos deixa ver a narrativa, apesar de incessante a busca do olhar por ela na projeção. A lâmpada, por sua vez, atua como objeto simbólico para o estado de alerta, a iluminação, a tomada de consciência.

Tanto no oriente quanto no ocidente, a lâmpada é um objeto simbólico para a clareza de pensamento. Le Grice nos interrompe propositalmente de estabelecermos correlação e depreendermos narrativa no filme narrativo que nos apresenta.

De acordo com o dicionário, narrativa é o ato de narrar, ação, processo ou efeito de narrar; narração. Exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens, conto, história, caso, real ou imaginário, exposto de forma escrita, oralmente ou por imagens. Apesar da definição formal, partiremos da perspectiva de Le Grice sobre tais significantes para estabelecer os conceitos de narrativa, narração, identificação e algumas questões relacionadas ao tempo para entender as razões pelas quais o autor sugere que as estruturas de dramaturgia não se configuram enquanto sinônimo para narrativa.

De acordo com o autor, narrativa representa “[...] um evento real ou imaginário no transcorrer do tempo. Assim como uma pintura de paisagem, um filme narrativo parece oferecer uma experiência e cria a ilusão de algo acontecendo em nossa frente” (LE GRICE, 2011, p. 161). Ele afirma que para que a narrativa tenha êxito “[...] nós

---

<sup>28</sup> O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. Livro escrito por Ismail Xavier no qual o autor apresenta os conceitos de opacidade e transparência.

precisamos abraçar essa ilusão suprimindo nossa consciência de presença física, de tal forma a tratar a ilusão como se realidade fosse” (LE GRICE, 2011, p. 161). Em adição a uma definição formal, o artista entende ser necessário que a narrativa suprima nossa noção de tempo presente, para tanto, induzindo-nos a uma forma de experiência atemporal.

Lembro-me de quando era pequeno, talvez, em uma idade entre uns 6 a 10 anos, mais ou menos, eu tinha verdadeiro fascínio por brincar com alguns brinquedos que tinha. Eram, na maioria, bonecos e eu ficava sozinho por horas imerso, criando inúmeras histórias. Perdia completamente a noção do tempo e do espaço físico. Acreditava realmente que aquelas narrativas mentais que eu estava desenvolvendo eram verdades. Eu morava no segundo andar de um prédio de três andares e cinco apartamentos, que fora construído no início da década de 1960 pelo meu avô materno. Nos cinco apartamentos do prédio, moravam, assim como hoje, apenas membros da família. Meus avós maternos moravam no primeiro andar e meus pais, eu e meu irmão no segundo. No meu quarto, no segundo andar, havia uma pequena varanda na qual, muitas das vezes, era onde eu costumava levar os bonecos e criar as histórias. Essa varanda ficava logo acima de um corredor do apartamento abaixo, onde meus avós moravam. Minha mãe conta que eu deixava cair acidentalmente os bonecos no apartamento dos meus avós. Minha avó recolhia-os, esperava uma ou duas semanas, embalava-os novamente como fossem novos e vinha até meu apartamento me presentear com um lindo boneco novo.

Talvez, eu soubesse que não fossem brinquedos novos e ficava contente por ter meu brinquedo de volta, talvez, eu nem percebesse que já dispunha daquele brinquedo anteriormente. O fato é que eu dava menos importância para o boneco em si do que para as possibilidades de inventar aquelas histórias. Em outras palavras, poderiam ser pedaços de pano, ou, de repente, caixas de papelão, não importava, o importante era imergir naquelas situações. Em certo momento, escutava uma voz do além chamando e, como quem acorda de um sonho, ouvia minha mãe trazendo minha atenção para a realidade. O que acontecia nessas experiências era a supressão da noção de tempo presente e indução a uma forma de experiência atemporal e lúdica, tratando a ilusão como se fosse realidade, através daquelas narrativas. Obviamente que, quando falamos de cinema, temos uma experiência completamente diferente, no entanto um resultado das duas experiências parece-me similar. Ambos atuam na instância da transparência, da imersão em uma ilusão que se dá através da narrativa.

Uma dá-se como narração mental, um conto revivido apenas na mente de uma criança, a outra através de imagens justapostas projetadas em uma tela em branco.

Le Grice irá definir narração como o ato de apresentar a narrativa. A estrutura da narração e a sua relação com o que é representado podem ser complexas uma vez que não existe necessidade de que a ordem de narrar corresponda à ordem dos eventos representados, ou seja, é possível que o fim da história possa ser contado antes do início. Não obstante, no final, a narrativa deve significar uma representação que aparente coerência. Le Grice, em outras palavras, aponta para o fato de que é necessário separar a história contada da forma na qual a história é contada.

### 3.3 AS RELAÇÕES DE MONTAGEM EM CAMINHO À CONSCIÊNCIA

Todo filme do “Cine-Olho” está em montagem desde o momento em que se escolhe o tema, até a edição definitiva do material, isto é, ele é montagem durante todo o processo de sua fabricação (VERTOV, 1983, p.263)

O primeiro plano do vídeo Caminho à Consciência é o detalhe de um olho abrindo e a pupila dilatando. Esse plano, assim como a maioria dos planos no vídeo, foi realizado com uma lente macro.<sup>29</sup> O áudio justaposto ao plano do olho simula uma respiração ofegante. Um observador poderia interpretar a cena inicial do vídeo como uma chamada à consciência de um sujeito que se vê, de uma hora para a outra, vivo. Os planos que se seguem são enérgicos, exprimem sensações que vão de êxtase e ansiedade até a contemplação de pequenos momentos. O vídeo foi montado a partir de uma seleção estética e movimentação de câmera de cada plano, não fugindo, portanto, de princípios cinematográficos clássicos, muito embora em alguns momentos do experimento possa se observar uma aproximação ao que Le Grice classificou como Não representacional Abstração.

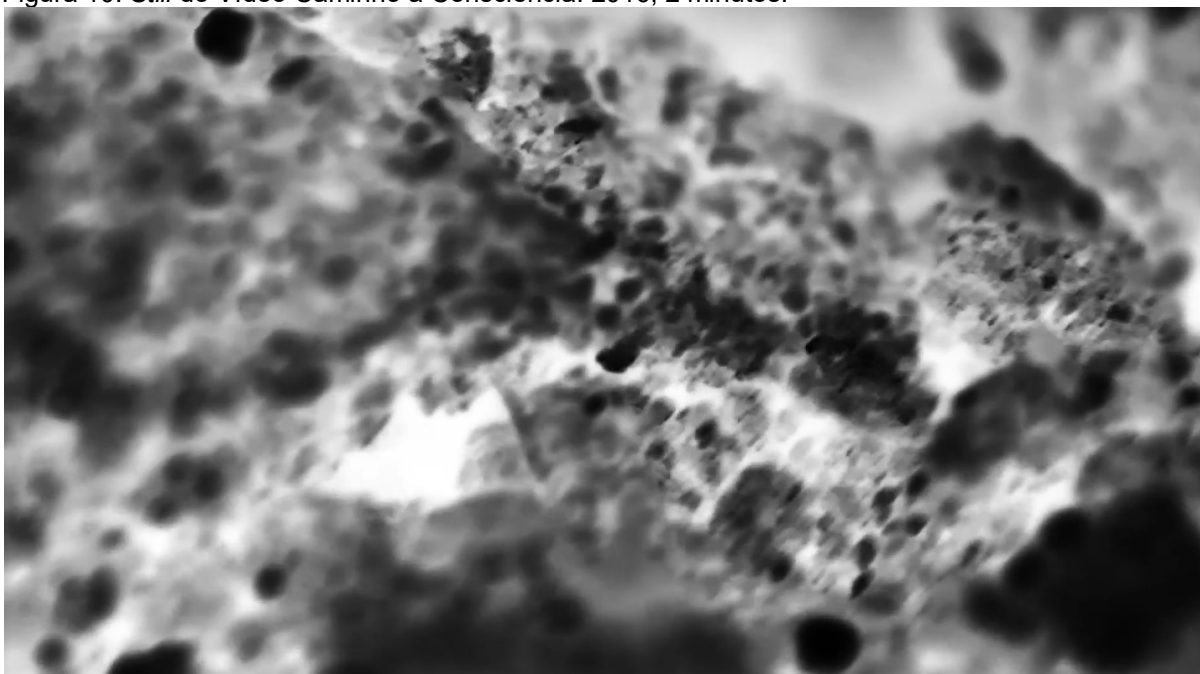
Apesar de o artista realizar um paralelo com a música, a relação imagem-som é o principal ponto de referência da estruturação da *Não Representacional Abstração*. Nessa aproximação, o artista afirma que é possível utilizar elementos como cor, luminosidade, linha ou forma e modulá-los por meio de interações simultâneas entre

---

<sup>29</sup> A fotografia macro é a fotografia de pequenos seres e objetos e/ou detalhes que normalmente passam despercebidos no nosso dia a dia; são fotografados em seu tamanho natural ou levemente aumentados através de aproximação da câmera ou ainda fazendo uso de acessórios destinados a este tipo de fotografia. As macrofotografias são exibidas em tamanho bastante ampliado para maior impacto visual.

imagem-som. Em Caminho à Consciência não houve essa relação de forma direta entre os ritmos do som e da imagem.

Figura 10: *Still* do Vídeo Caminho à Consciência. 2016, 2 minutos.



Fonte: Elaboração própria.

Optei por manter os planos e enquadramentos que se movimentam de forma exagerada. Os sons que seguem são sons orgânicos, amplamente contrastantes com sons criados a partir de um ambiente numérico, da computação digital.

Um exemplo é o áudio de água corrente que aplico em trechos nos quais as imagens são de pele humana, de carne crua. Alguns sons mecânicos são adicionados ao vídeo, sons que lembram algum tipo de produção industrial. Existe certa tensão, talvez, uma ansiedade que é demonstrada por uma montagem com cortes rápidos e dinâmicos, muitas vezes, abruptos, *jump-cuts*, tendo, também, boa parte da trilha construída de forma que a métrica fosse repetitiva e marcante. O vídeo acaba da forma que começou ao entrar em uma espécie de *looping*.

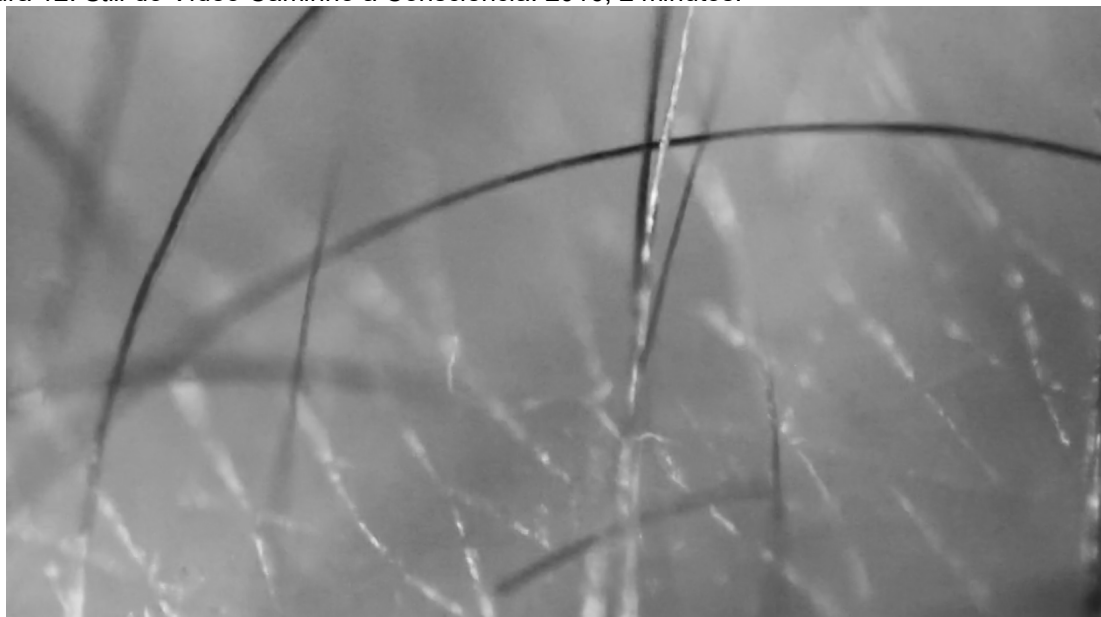
Figura 11: *Still* do Vídeo Caminho à Consciência. 2016, 2 minutos.



Fonte: Elaboração própria.

Um observador poderia interpretar como narrativo o ciclo que se estabelece entre o início e o fim do vídeo e que aconteceria eternamente, não fosse pela trilha. A imagem por si só entra em *looping*, pois o que seria o último quadro do filme passa automaticamente a ser o primeiro, não fosse pela composição do áudio, seria um eterno recomeço. O áudio inicial remete a uma respiração ofegante, como quando tomamos um susto muito grande e nosso sistema límbico manda sinais para o cérebro solicitando uma grande quantidade energética. Na última cena do vídeo – que é exatamente a mesma cena do início, em ordem reversa de planos – o áudio que escutamos se assemelha muito ao de um interruptor sendo acionado, ligando ou desligando, terminando ou começando um processo cíclico que será novamente iniciado, atuando como um diafragma.

Figura 12: *Still* do Vídeo Caminho à Consciência. 2016, 2 minutos.



Fonte: Elaboração própria.

Poderia ser feita uma aproximação de *Caminho à Consciência* ao que Malcom Le Grice convencionou chamar de *Pós-narrativa simbólica*.<sup>30</sup> Formas simbólicas de representação que, por sua vez, não seriam sinônimas à narrativa. Antes da psicanálise era preconcebido que determinado símbolo possuía campo conotativo predefinido, todavia, de acordo com o autor, depois da psicanálise, entendeu-se que um símbolo tinha uma ampla gama de latências tanto em sua emergência (expressão) quanto em relação a suas possibilidades interpretativas. Essa latência foi utilizada pelos *Surrealistas* através da utilização de planos simbólicos que se separavam tornando-se independentes da narrativa com o objetivo de criar uma forma de conexão atemporal. Essas conexões atemporais ficam evidentes nos filmes de *Buñuel/Dali* *L'Age d'or* 1930 e *Un Chien Andalou* 1929.

---

<sup>30</sup> No artigo *Time and the spectator in the experience of expanded cinema* o artista propõe quatro grupos de estruturas temporais narrativas: "- Non-representational abstraction. - Structural or structural materialistic. - Post-narrative symbolic. – Expanded cinema." (LE GRICE, 2013, p. 165)



Figura 13: *Still* do vídeo Caminho à Consciência que possui sugestão de *raccord* com o plano anterior. 2016, 2 minutos.



Fonte: Elaboração própria.

Nesses filmes, a sequência de planos não representa o desenvolvimento de uma história, ainda que existam aspectos de continuidade e narrativa (LE GRICE, 2011, p. 166), da mesma forma que acontece em *Caminho à Consciência*, no qual os planos, além de serem o registro audiovisual de um local de apego para o artista, possuem recursos cinematográficos clássicos entre planos, mas não representam o desenrolar de uma narrativa unívoca.

Le Grice propõe o entendimento *pós-narrativa simbólica* a partir do conceito de *matriz não linear de unidades do cinema*, na qual a estrutura sequencial meramente define uma dentre as múltiplas possíveis passagens pela matriz (tomadas). Para o autor, esse conceito de matriz pode ser aplicado, tanto para a construção temática quanto simbólica, e cita como exemplo o filme *Man With A Movie Camera 1929* de Dziga Vertov no qual a sequência sugere uma série de passagens paralelas através de continuidades simultâneas (LE GRICE, 2011, p.166).<sup>31</sup>

"No âmago dessas questões está novamente a condição e o papel do observador, mesmo que as várias sequências desenvolvidas através da *matriz não*

<sup>31</sup> In order to understand the implication of this form I have proposed the concept of a non-linear matrix of cinema units (shots), where the sequential structure merely defines one of a number of possible passages than a symbolic construction, as for example in *Man With A Movie Camera 1929* by Dziga Vertov, or Walter Ruttmann's *Berlin" Symphony of a City 1927*. In each case, the sequence suggests a series of parallel passages through simultaneous continuities. (LE GRICE, 2011, p.166)

*linear* não sejam diretamente interativas” (LE GRICE, 2011, p.167). Quando existe uma matriz de diferentes possibilidades, o observador é instigado a experienciar conexões de escolha entre imagem, som, tempo e o lugar. Isso acontece em *Caminho à Consciência*. Mesmo que o vídeo possua alguns recursos discursivos do cinema clássico, não dita uma perspectiva unívoca de apresentação narrativa, se aproximando da *pós-narrativa simbólica*.

No entanto a relação de participação do observador possui, inevitavelmente, um campo de liberdade maior quando se dá em um espaço físico, fora do enquadramento da perspectiva única de uma tela bidimensional, seja ela na sala escura do cinema ou mesmo em vídeo. Através de uma apresentação *multitela*, por exemplo, o observador é instigado a fazer conexões por meio das possíveis escolhas pertencentes dentro daquele espaço visual e físico.

Segundo Le Grice (2011), nessas situações de projeção, os elementos da *matriz pós-narrativa* (imagens, sons), talvez, tenham qualidades associativas e simbólicas, suas conexões não precisam se adequar a qualquer forma de narrativa. Portanto, as conexões feitas pelo observador permaneceriam especulativas, provisórias e latentes.

## 4 A PROJEÇÃO

### 4.1 DA PROJEÇÃO RECURSO PARA A PROJEÇÃO MEMBRANA

No início desse capítulo, retoma meu primeiro contato à projeção. A primeira experiência que tive com projeção aconteceu no mercado publicitário quando eu ainda cursava a graduação de Design Visual com Ênfase em Marketing na Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio Grande do Sul. Na época, era responsável por realizar a *pós-produção audiovisual*<sup>32</sup> (edição/montagem, finalização) de todas as produções audiovisuais realizadas pela escola, tanto para o mercado quanto relativas às demandas e aos eventos internos da instituição. Eventualmente, quando não eram designados profissionais suficientes para cobrirem as demais demandas de uma produção audiovisual acabava assumindo outras tarefas da produção como realizar *making of*<sup>33</sup>, roteirizar, realizar direção técnica e direção dramática das peças desenvolvidas na escola. Posso afirmar que passei por todas as etapas dentro da produção de um filme publicitário, curta metragens e documentários durante os anos que trabalhei na escola. Lembro que a cobrança era sempre grande em busca dos melhores resultados.

Tendo em vista esse cenário, havia um evento anual destinado a premiar os melhores trabalhos dos alunos de graduação da escola. Nesse evento, eu e mais um colega éramos responsáveis por desenvolver o vídeo de abertura do evento. O evento era destinado aos alunos, mas, também, era destinado às mais variadas agências e produtoras do mercado publicitário e a abertura do evento servia como uma apresentação da qualidade dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos da escola.

No ano de 2014, a empresa de um ex-funcionário, ex-colega e instrutor na área

---

<sup>32</sup> Pós-produção é a etapa subsequente ao processo de filmagem. Refere-se ao trabalho de *logging* do material, edição/montagem, efeitos visuais, composição de *set* virtual, *motion graphics*, correção de cor, equiparação de cor e eventuais acabamentos imagéticos, bem como desenho de som e aplicação de outros efeitos sonoros. O termo é utilizado em cinema, televisão, programas de rádio, publicidade, fotografia, arte digital. O termo editar aplica-se normalmente à montagem de obras não cinematográficas. Surgiu no Brasil por importação do inglês, em que *editing* significa montagem. Em português de Portugal, editar é, sobretudo, usado para designar publicação de obras impressas, mas acabou por ser vulgarizado, por influência brasileira, no caso da montagem em vídeo.

<sup>33</sup> *Making-of*, em cinema e televisão, é um documentário de bastidores que registra em imagem e som o processo de produção, realização e repercussão de um filme, série televisiva, telenovela ou qualquer outro produto audiovisual. O termo é um anglicismo, *the making of*, e traduz-se literalmente como "a feitura de", ou seja, o processo de fazer algo. Em português, é muitas vezes grafado incorretamente como *making-off*.

audiovisual foi contratada para auxiliar na produção do evento. A empresa era especializada em realizar projeção mapeada e contava com projetores de alta tecnologia. Fizemos um trabalho em colaboração e tive meu primeiro contato com a realização da projeção e do mapeamento de vídeo, apesar de não ter participado no dia da projeção nem utilizado o *software* de projeção que era terceirizado, desenvolvemos em parceria a peça audiovisual que foi projetada no evento. Havia uma tela na qual foi realizada a projeção bidimensional, ao redor dela foram criados em madeira diversos triângulos em três dimensões e posicionados ao redor do anteparo onde seria projetado o vídeo de abertura.

A produção audiovisual foi projetada na tela bidimensional e os triângulos ao redor ficavam impossibilitados de visualização, pois a luz incidia apenas no anteparo, na tela que recebia a luz. No final do vídeo, quando um dos personagens principais encontra uma pedra preciosa (que, enquanto discurso, simbolizava a preparação do aluno em questão para o mercado de trabalho), o objeto brilha e esse brilho revela (através dos canhões de projeção) todos os triângulos tridimensionais sendo iluminados pela projeção. Cada face de cada triângulo "real" (feitos de madeira) correspondia a animação de cada triângulo feita em computação gráfica.

Figura 14: Quadros do registro da projeção do vídeo da Noite de Prêmios da Escola Superior de Propaganda e Marketing em outubro de 2014.



Fonte: Vimeo (2018)<sup>34</sup>

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/194821337>>. Acesso em: 17 jul. 2018.

Essa primeira experiência com as possibilidades de projeção e de projeção mapeada me instigou a utilizar o recurso nas minhas produções individuais, mas somente pude experimentar com diferentes projetores e possibilidades projetivas durante a pesquisa de *Interface*. A relação entre a projeção do vídeo e a recepção deste pelo *suporte* passou a me interessar. A ideia de que ambos estando em contato um com o outro possibilitaria a criação de um terceiro espaço visual (vinculado ao contato de uma fina membrana de luz que encontra em seu caminho um obstáculo, o anteparo).

Essa situação acabaria gerando uma interface de contato (uma conexão, área compartilhada, campo de interação, ligação entre sistemas) entre a luz projetiva e o anteparo criando uma situação terceira que, antes ali não havia, portanto, criando um espaço novo. Sob essa perspectiva, iniciei os experimentos de projeção utilizando as minhas produções em vídeo.

Ao realizar alguns testes iniciais de projeção, projetando de forma plana sobre a superfície de prédios no centro de Porto Alegre, acabei expandindo a minha percepção sobre a relação entre o vídeo enquanto arquivo único (arquivo a ser clicado e visualizado em uma relação unidirecional, vídeo em direção ao observador) e o vídeo enquanto uma experiência projetiva que acontece em um determinado período específico do tempo em uma galeria ou ação artística. O primeiro, de certa forma, existe fora dos limites do tempo, existe como ideia. O segundo funciona como experiência, algo que abrange um aspecto de ampliação da percepção em contraste a um discurso audiovisual e narrativo unilateral.

Ao projetar o vídeo *Uma Colher de Sopa de Tempo*<sup>35</sup>, percebi uma característica marcante. O próprio vídeo, apesar de não conter nenhuma técnica de mapeamento envolvida na projeção em questão (a técnica de mapeamento permite a fusão da projeção com o suporte), parecia misturar-se ao concreto dos prédios que serviam de anteparo. Mesmo que não houvesse distinção de iluminação projetiva em cada suporte arquitetônico, havia, entre o projetado e a arquitetura, uma relação de

---

<sup>35</sup> O vídeo foi elaborado em colaboração artística a partir de discussões sobre o *tempo*, que teve como ponto de partida a disciplina sobre audiovisual ministrada por Elaine Tedesco. Durante a disciplina, foram abordadas questões teóricas que permeiam o audiovisual nas artes visuais e colocados em discussão abertos trabalhos dos artistas pós-graduandos. Em um momento específico extraclasse foi realizada, na Galeria Península, um período de um dia de imersão, que contou com a participação do artista Elcio Rossini. Propondo uma discussão aberta sobre o tempo, dessa imersão resultou o vídeo intitulado *Uma Colher de Sopa de Tempo* que foi apresentado junto ao trabalho *Caminho à Consciência* formando uma única instalação. Abordarei a instalação no próximo capítulo.

fusão que se deu pela excessiva presença de preto e branco.

Figura 15: Projeção sobre prédios no centro de Porto Alegre.



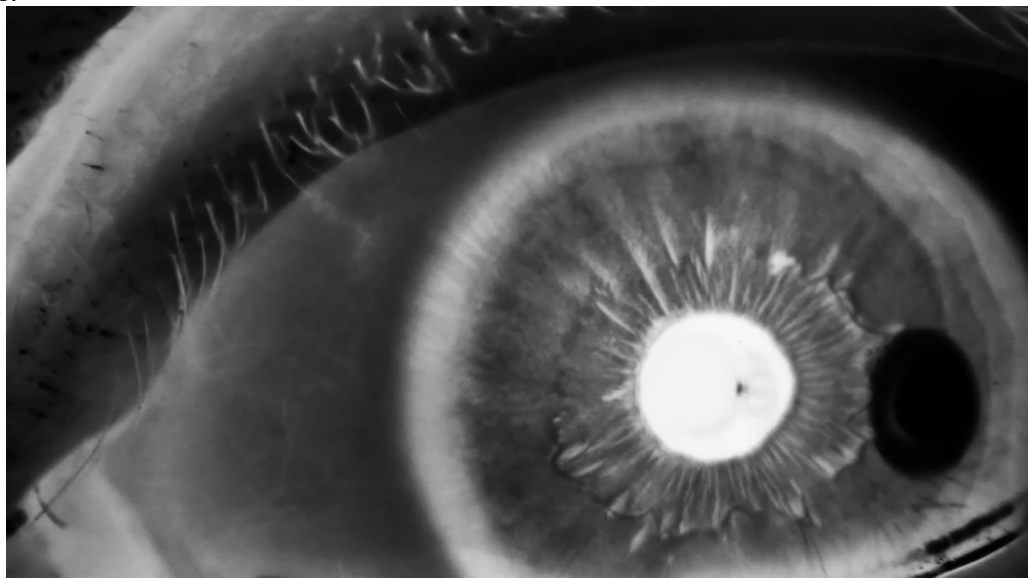
Fonte: Elaboração própria.

Logo após, fiz testes de projeção com o vídeo *Caminho à Consciência*. Esse vídeo possui três planos, em detalhe, de um olho que estão em negativo (em relação à sua cor). Nesses momentos do vídeo foi possível evidenciar uma ‘mistura’ entre o vídeo e os prédios ainda mais predominante em comparação aos planos *normais*, que não estavam em negativo. O motivo pelo qual o negativo ‘misturou-se’ ao anteparo de forma a aparentar fazer parte dele é que, na imagem em negativo, existem predominantemente *pixels*<sup>36</sup> escuros em que não haverá (ou será reduzida) a emissão projetiva de luz.

---

<sup>36</sup> *Pixel* é o menor elemento em um dispositivo de exibição como, por exemplo, um monitor ao qual é possível atribuir-se uma cor. Um *pixel* é a menor unidade que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de *pixels* formam a imagem inteira. Em um monitor colorido, cada *pixel* é composto por um conjunto de três cores: verde, vermelho e azul. Nos melhores monitores, cada um desses pontos é capaz de exibir 256 tonalidades diferentes (que equivalem a 8 *bits*) e combinando tonalidades dos três pontos é então possível exibir pouco mais de 16,7 milhões de cores diferentes.

Figura 16: Um dos planos do vídeo *Caminho à Consciência* que possui efeito de ‘negativo’. 2016, 2 minutos.



Fonte: Elaboração própria.

A gradação dos tons de cinza irá variar do mais escuro ao mais claro, possuindo mais escuros em comparação a áreas mais claras. As áreas mais escuras, por sua vez, são similares às áreas da arquitetura (que eram também escuras), sendo, assim, o negativo passou a transmitir uma maior sensação de transparência na projeção, um convite ao não distanciamento do que é projetado ao contrário do que acontecia, por exemplo, no trabalho *Castle 1* de Le Grice, no qual o artista *força* o observador a tomar consciência do seu entorno em detrimento de avançar em uma possível narrativa audiovisual, avançar na tela transparente. A imagem reversa, o negativo pareceu funcionar melhor na projeção do que funcionava em uma tela emissora de luz (como o monitor de um computador ou uma televisão, por exemplo). O positivo ao ser projetado parecia destacar-se do anteparo, como se ali não pertencesse. Já o negativo parecia misturar-se com o anteparo como se a ele pertencesse.

Ambos os testes foram realizados localizando o projetor em questão sob o parapeito de uma das salas do Instituto de Artes da UFRGS e movimentando-o manualmente a fim de atingir o local de projeção desejado, bem como testando manualmente diferentes angulações. Foi também realizada uma variação experimental dos diferentes recursos disponíveis no projeto como alteração de contraste, *gamma*, exposição e outros valores que alterariam a projeção. Como veremos a seguir, esses – e outros estudos – serviram de base para pensar a projeção e a relação dela com o espaço expositivo.

## 4.2 A INSTÂNCIA TRANSPARENTE DOS RECURSOS DE MAPEAMENTO

Sócrates - Figura-te agora o estado da natureza humana, em relação à ciência e à ignorância, sob a forma alegórica que passo a fazer. Imagina os homens encerrados em morada subterrânea e cavernosa que dá entrada livre à luz em toda extensão. Aí, desde a infância, têm os homens o pescoço e as pernas presos de modo que permanecem imóveis e só veem os objetos que lhes estão diante. Presos pelas cadeias, não podem voltar o rosto. Atrás deles, a certa distância e altura, um fogo cuja luz os alumia [...] (PLATÃO, 1956, p. 287-291)

O trecho inicia a descrição do mito da caverna e sugere que a criação de situações imersivas e a concepção de uma visão de mundo pode ser dada a partir da ideia de projeção, criando situações muitas vezes ilusórias. É interessante analisarmos que Platão, ao invocar a ideia de ignorância do homem com relação à realidade, demonstra-nos, através de sua alegoria, que o que é encarado como realidade para os *homens*, pode ser apenas um reflexo, espelhamento, ou mesmo projeção de uma concepção preestabelecida.

Em uma espécie de *camadas de diferentes realidades*, Platão sugere que homens podem sucumbir a uma versão de realidade no momento que não tomam consciência plena do que os circunda. Tal ideia remete-nos imediatamente a *Castle 1* de Malcom Le Grice, no qual toda a obra está baseada na tomada de consciência do espaço circundante do observador mediante lâmpada que apaga e acende intermitentemente.

De acordo com Hoffmann (2014, p. 25):

Na Grécia antiga, alguns estudiosos já conheciam o fenômeno da projeção luminosa. Aristóteles (384-322 a.C.) foi um dos que constataram que a passagem de um feixe de luz solar por uma pequena abertura projetava do outro lado uma imagem circular.

Segundo o autor, os dispositivos ópticos não eram apenas ferramentas, serviam também como campo expandido para o imaginário (HOFMANN, 2014). Se já no século IV a.C., podemos depreender um sentido conceitual e ampliado de projeção a partir do mito da caverna, nos séculos que se passaram, o desenvolvimento tecnológico foi responsável pela criação de uma série de dispositivos que viriam a disseminar a realização de projeções.

Cabe destacar que todos os aparatos tecnológicos criados no século XIX



possuíam apenas a capacidade de reproduzir imagens, no entanto não eram capazes de “captar a realidade”. No cenário que se desenvolvia, não se podia deixar de mencionar Eadweard Muybridge, um fotógrafo que, através de diversas câmeras fotográficas, conseguiu imagens em sequência do galope de um cavalo, técnica muito similar, se não a mesma – conceitualmente falando – utilizada pela artista Cláudia Barbisan, um século depois, na videoarte intitulada *Paimacaco e cachorroveado*.

O objetivo de Muybridge era puramente científico, analisar o movimento do animal. Tratava-se de “[...] um dispositivo de projeção para a criação de imagens em movimento que operava por meio de uma ligação tecnologicamente induzida de sensações visuais” (CRARY, 2004, p. 90). O autor explica que não apenas o desenvolvimento tecnológico se despertava na era moderna, como também a própria condição da atenção do observador sofria com alterações que iam em direção a subjetividade no final do século XIX.

[...] Mesmo antes da invenção real do cinema em 1890, no entanto, fica claro que as condições da percepção humana estavam sendo remontadas em novos componentes. A visão, em uma ampla gama de locações, foi refigurada como dinâmica, temporal e sintética. O declínio do observador clássico pontual ou ancorado começou no início do século XIX, cada vez mais deslocado pelo sujeito atento instável [...] Trata-se de um sujeito competente tanto para ser um consumidor quanto um agente na síntese de uma diversidade próspera de “efeitos de realidade”, um sujeito que irá se tornar o objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo no século XX. (CRARY, 2004, p. 90).

Crary faz menção às transformações na condição da percepção humana mesmo ainda durante o curso do século XIX, antes da invenção do cinema já haveria as condições nascentes para que fosse possível seu desenvolvimento. O autor aborda a reconfiguração com a qual a compreensão se alterava e, em tom pessimista, afirma que não somente o sujeito se tornaria um agente na síntese de possíveis realidades, como também alguém se desenvolvendo para consumir e o objeto das indústrias do cinema e espetáculos de massa.

Podemos observar que, após um intenso período de desenvolvimento tecnológico dos dispositivos ópticos, tivemos o surgimento do cinema com suas estruturas conceituais e técnicas como o *raccord*, enquadramentos e planos. Pelo cinema experimental, como indica Dubois (2009, p.188), foi inaugurada a instalação, a expansão do conceito de cinema e um impulso deste ao campo da arte. A partir do entrecruzamento desses dois campos, arte e cinema, é que o Dubois irá destacar o

que chama de *efeito cinema* na arte contemporânea, efeito esse, que diz respeito justamente ao entrecruzamento desses campos nos dias atuais.

De acordo com o dicionário *Michaelis*, projeção significa a apresentação de imagens de filme, de *slide*, de transparência, etc. sobre uma tela, por meio de um projetor. Sobre a natureza e os possíveis resultados das projeções dentro da arte contemporânea, Tedesco (2009) afirma que elas podem conformar-se como espaços onde ocorrem diferentes formas de contato. A natureza desses contatos interdependentes caracteriza as diferentes situações de projeção e resulta em algumas formas de sobreposição no trabalho da autora. Ela continua explicando que

[...] para que a imagem lançada pelo projetor tome forma, a projeção necessita de um anteparo que a receba. É no contato entre o fecho luminoso e o anteparo que vemos a aparição da imagem concluindo que: caso o fecho de luz não encontre um anteparo, pode-se apenas observar um rastro luminoso deslocando-se da fonte projetiva pelo ar. (TEDESCO, 2009, p. 92).

Quando analisamos as proposições da autora no contexto da arte contemporânea, podemos compreender a projeção como a transformação luminosa do espaço, uma forma de contato que muito se diferencia do cinema, uma vez que neste existe uma espécie de ritual metodológico para a exibição do filme: a gradual redução da luminosidade do local até a escuridão completa, o necessário silêncio de todos presentes. Muito diferente de uma galeria, museu ou intervenção artística, nos quais as formas de recepção pelo indivíduo observador não se dão de forma unilateral e são as mais variadas possíveis.

Por sua vez, Dubois (2006, p. 193) propõe que a imagem projetada surge “[...] como uma espécie de matéria luminosa móvel que pode deslocar-se, invadir, cobrir, colar, aderir e fundir com todo objeto com que se depara. A imagem se faz *luva*, ela se molda e envolve tudo a um só tempo, as superfícies e os objetos que encontra.” A ideia de molde da luz sobre o anteparo, da qual Dubois fala, é ampliada pelas possibilidades de mapeamento da projeção, uma vez que, ao mapear a emissão de luz projetiva sobre o anteparo, é possível determinar exatamente onde cada parte do que se projeta irá incidir sobre cada parte do suporte que receberá a emissão de luz.

Tal possibilidade (moldar a luz sobre o anteparo) nunca se constituiu em regra em meu trabalho, uma vez que, dentro do meu processo criativo, deixo o acaso e a natureza das produções me conduzirem às situações de apresentação e imersão nas

instalações, mas é importante enfatizar que a possibilidade técnica e ampliada de molde da luz projetiva sobre o anteparo influencia as relações de significações criadas por ela, bem como articulam relações de transparência e opacidade.

É importante que o artista não somente domine a técnica de fazê-lo como também tenha consciência das relações que ela passa a estabelecer, uma vez inserida no desenvolvimento das proposições de diferentes instalações. Ao analisar o entrecruzamento dos campos aos quais Dubois faz menção, cinema e arte contemporânea, historicamente, ele acontece durante o curso do século XX, tendo crédito pela introdução da imagem em movimento no mundo dos museus de arte contemporânea, a videoarte.

[...] é evidente que, em relação à projeção clássica na sala, foi o cinema experimental (desde os anos 1920, mas principalmente nos anos 1950) que inaugurou “a instalação” - em sentido amplo, *expanded*, para recuperar o termo de Gene Youngblood (1970) - como outra forma de existência do cinema (Beauvais, 1933): exposição da própria película ou de fotogramas ampliados, caixas ópticas de todos os tipos, dispositivos cênicos e maquínicos diversos e variados, projeção sobre diferentes telas, superfícies não planas, no espaço, em frente e verso etc. Do mesmo modo, é patente que a videoarte introduziu a grande imagem-movimento no mundo das galerias e dos museus de arte contemporânea. (DUBOIS, 2006, p. 188).

É nítido que Dubois, a partir de “*Dispositivos de Registro na Arte Contemporânea*”, não somente se sente incomodado com o *efeito cinema*, ao qual faz menção, como o classifica de incômodo – “tão irritante quanto intrigante” (DUBOIS, 2009, p. 179). Como ele mesmo menciona, o entrecruzamento desses campos trata de interesses de territórios, tanto de identidade dos campos quanto de legitimação recíproca e, portanto, de poder simbólico. Apesar da importância da ciência da discussão proposta pelo autor, o debate acerca da territorialidade da projeção e/ou projeção mapeada foge do escopo inicial da presente pesquisa. Tomo, portanto, emprestado o fato desse entrecruzamento existir enquanto possibilidade criativa para introduzir o procedimento de projeção (e/ou mapeamento projetivo) ao meu trabalho.

Quanto ao mapeamento projetivo, não somente ele possui diferenças técnicas em relação a uma projeção não mapeada, como também se propõe a cobrir espaços disformes de forma a considerar tanto a volumetria quanto a perspectiva do feixe luminoso sobre o anteparo. Segundo Hoffman (2014, p. 52), projeção mapeada “[...] é o termo empregado para designar o campo de técnicas voltadas para o desenvolvimento de relações entre a forma e o conteúdo audiovisual projetado com a

superfície de projeção”. Portanto, o mapeamento de vídeo pode ser visto – sob determinada perspectiva – como técnica. O mapeamento consiste na projeção de imagem em movimento em um anteparo arquitetônico, tais como fachadas de edifícios ou objetos tridimensionais, permitindo, assim, ampliar as possibilidades projetivas.

Através de controle por *software*, os objetos tridimensionais são formados virtualmente e, a partir da coleta das informações arquitetônicas, o *software* interage com o projetor para se adaptar à superfície em questão. Como explica o autor, este tipo de técnica baseia-se na criação de máscaras que têm por objetivo cobrir determinada superfície de projeção em detrimento de outra, importando, por consequência, as relações de volumetria e perspectiva espacial entre imagem e o anteparo. É interessante comentar que o artista passa a reconstruir o espaço real através de uma adição de espaço virtual. Assim, sendo possível criar novas dimensões espaciais, ilusões de óptica, reconceituar e animar objetos inanimados.

As técnicas de *video mapping* facilitam a corporificação imagética do espaço. Trata-se de uma área que especula as possibilidades de agenciamento entre imagem e mundo em um sentido amplo e relacional. Portanto, o campo da projeção mapeada faz parte do universo do cinema expandido e, de certa forma, tem contribuído para expandir esse tipo de cinema. (HOFMANN, 2014, p. 44)

A própria projeção mapeada teria por natureza técnica e subjacente uma propriedade que proporcionaria condições para que o artista propusesse trabalhos em situação de transparência, uma vez que a projeção se molda ao anteparo, faz-se luva, torna-se uma *membrana de contato* que passa a simular através de uma interface a unificação entre projeção e anteparo como algo único, não só convidando, mas impelindo um observador consciente a adentrar por uma possível narrativa audiovisual projetada sob uma superfície que se torna um ambiente no qual não somente uma nova experiência prepondera, mas também a criação de um espaço físico complementemente diferente do espaço originalmente sem projeção. Os artistas dos anos 1960 e 1970, época na qual ainda não existia ainda o recurso de mapeamento, estavam preocupados em transformar o espaço de exposição. Segundo Chrissie Iles no artigo *Between the still and moving image*:

Durante os anos 1960 e início dos anos 1970, a imagem projetada desempenhou um papel crítico na criação de uma nova linguagem de representação, enquanto artistas usavam filmes, slides, vídeo e até mesmo projeção holográfica e fotográfica para medir, documentar, abstrair, refletir e transformar os parâmetros do espaço físico. O espaço pictórico criado pela perspectiva linear renascentista, na qual um ponto de fuga fixo ditava a posição singular do observador, havia durado por mais de quatro séculos e passou a não mais ser uma verdade. A partir de meados do século XIX, a viabilidade dessa condição imóvel foi desafiada e, na década de 1960, foi desconstruída através do movimento minimalista. Artistas minimalistas engajaram o observador em uma experiência fenomenológica de objetos em relação às dimensões arquitetônicas da galeria – não mais ao espaço pictórico - transformando o espaço real em um campo de possíveis percepções. Os artistas que trabalhavam com a imagem projetada mudaram as coordenadas desse campo perceptivo. O cubo branco (a galeria iluminada) se entrecruzou ao espaço escuro do cinema.<sup>37</sup> (ILES, 2002, p. 34).

A análise de Chrissie Iles vai ao encontro do que propõe Dubois quando esse menciona o entrecruzamento entre os campos arte e cinema em *Dispositivos de Registro na Arte Contemporânea*. Os artistas da época estavam preocupados em ampliar as possibilidades de visão/interação do observador com o espaço circundante. “O espaço da galeria escura convidava à participação do observador, ao movimento, à partilha de múltiplos pontos de vista, ao desmantelamento de uma tela frontal e única.” (ILES, 2002, p. 33). As situações criadas por eles traziam como proposta a necessidade de uma visualização crítica dos dispositivos e as formas com as quais esses são meios criadores de discursos e produtores de subjetividades, bem como com as relações do observador com o espaço físico circundante.

Essa movimentação do olhar do observador da tela única e transparente do cinema para o espaço circundante imitava a própria mobilidade inerente da câmera. O observador era convidado a refazer visualmente as etapas realizadas pelo artista como, por exemplo, a forma e o tempo que as imagens foram captadas originalmente. Essas imagens apareciam no espaço da galeria escura de forma totalmente diferente daquela que experimentamos no cinema, uma forma em oposição à suposta capacidade inerente de transparência do cinema. (ILES, 2002, p. 34 - 35)<sup>38</sup>.

---

<sup>37</sup> During the 1960s and early 1970s, the projected image played a critical role in creating a new language of representation, as artists used film, slides, video, and holographic and photographic projection to measure, document, abstract, reflect, and transform the parameters of physical space. The pictorial space created by Renaissance linear perspective, where a fixed vanishing point dictated a singular position for the viewer, had endured for more than four hundred years. Beginning in the mid-nineteenth century the viability of this immovable station was challenged, and by the 1960s, it was physically dismantled by Minimalism. Minimalist artists engaged the viewer in a phenomenological experience of objects in relation to the architectural dimensions of the gallery – not to pictorial space – transforming actual space into a perceptual field. Artists working with the projected image shifted the coordinates of this perceptual field from the brightly lit architecture of the gallery to the dark, reverberant space of the cinema. In this hybrid of White cube and black box, each model of space informed and modified the characteristics of the other. (ILES, 2002, p. 34).

<sup>38</sup> This prising of the viewer's gaze from the single screen into the surrounding space mimics the

De certa forma, hoje, a possibilidade de configuração da projeção através dos recursos dos programas de mapeamento pode amplificar as possibilidades de projeção, o mapeamento projetivo – por uma característica intrínseca de sua condição técnica – que atua de forma a criar situações imersivas ao modelar a projeção sobre o anteparo, ressignificando-o e remodelando-o como um terceiro espaço (fusão do projetado com o anteparo) até então inexistente, em detrimento da proposta dos artistas dos anos de 1960 e 1970, que atuavam de forma completamente contrária, propondo trazer o observador para a percepção do espaço que o circunda.

Ao traçar um panorama histórico do desenvolvimento dos dispositivos ópticos até o surgimento do cinema, desencadeando no cinema expandido e, mais recentemente, no que Dubois chama de *efeito cinema* – um entrecruzamento da arte e do cinema na contemporaneidade – foi possível conceituarmos tanto a projeção quanto as técnicas de projeção através de programas computacionais que permitem o modelamento da projeção sobre o anteparo. Essa última podendo ser encarada como uma ampliação no tocante às possibilidades de criação de situações imersivas (tendo como base referencial a projeção bidimensional) e um acréscimo às possibilidades de corporificação imagética tridimensional em instalações, ainda que sua natureza intrínseca tenha uma tendência imersiva, indo de encontro ao que os artistas dos anos de 1960 e 1970 propunham. Foi, também, possível realizar um estudo sobre esses artistas (que se debruçavam sobre a projeção e a tentativa de desconstrução da perspectiva única cinematográfica).

---

inherent mobility of the câmera itself. The viewer is able to visually retrace the steps of the artist as the images were originally recorded. These images appear in the darkened gallery space in a radically diferente form from those experienced in cinema. Projections and vídeo screens are presented on and around the walls of the gallery – Split, overlapping, multiplied, serialized, mirrored, rotated, made miniature or gigantic. These various forms belong to the conceptual, process-based practice of what came to be known as Postminimalist art. Most of the artists who created these forms were also making Works in other media, including sculpture, language, photography, neon, earthworks, drawing, film, sound, and performance, each of which informed the texture and form of the others, and all United by an underlying temporality (ILES, 2002, p. 34-35).

### 4.3 A UTILIZAÇÃO DO CORPO NAS PROJEÇÕES DE TONY OURSLER

Tony Oursler, nascido em Nova Iorque, em 1957, é conhecido por ser um artista multimídia, tendo seu trabalho permeando uma variedade de meios como vídeo, escultura, instalações *performance* e pintura. A partir da década de 1990, ele utiliza diversas técnicas de projeção, desde projeções tradicionais a mapeamento de vídeo sobre os mais diversos anteparos que trazem a propriedade de animar não apenas estruturas, mas também objetos criados pelo artista através de projeções videográficas, alterando os anteparos de forma a ressignificá-los. Talvez, o mais correto, seria tratarmos as produções do artista enquanto instalações, nas quais estão presentes, por meio de um humor excêntrico, questões ligadas a uma ansiedade provinda da cultura popular de massa a partir do desenvolvimento dos meios digitais de produção e disseminação de conteúdo e informação.

As instalações de Oursler tratam de relações interpessoais [...] trabalham com temas ligados ao sadismo, a distúrbios psicológicos, à sexualidade, a frustrações e crueldades, envoltos por humor bizarro e elementos de estranhamento [...] Oursler tem como foco a pesquisa das expressões faciais e o uso da linguagem falada trabalhada por meio de narrativas abertas. (HOFMANN, 2014, p. 114).

Quando Hofmann analisa o trabalho de Oursler pelo viés narrativo, o autor apresenta o conceito de narrativas abertas para designar o papel do observador nas instalações do artista. Muito além de uma narrativa aberta, Oursler utiliza uma narrativa fragmentaria para a projeção dos vídeos sobre diferentes anteparos, uma vez que, além da participação do observador, o desenrolar dos vídeos criados por ele não possuem características do cinema clássico como, por exemplo, sequenciamento narrativo e/ou *raccord*.

Figura 17: Tony Oursler, *Judy*, 1994. Projeção de uma face sobre forma escultórica.



Fonte: Pinterest (2017)<sup>39</sup>

O trabalho de Oursler promove sensações do macabro, do sinistro, do mórbido e sombrio da psique humana. No trabalho do artista, não existem recursos advindos da construção cinematográfica clássica, de encadeamento narrativo, mas recursos que buscam intensificar um discurso personificado pelos personagens com repetições e reiteraões de fala. Nos meus trabalhos, por mais que exista a relação com recursos de montagem clássica, essa montagem dá-se como justaposição de fragmentos de vídeo que foram registrados em um local de memória afetiva. Se o trabalho de *Oursler* possui um discurso fragmentário (por meio de seus personagens), *Caminho à Consciência* possui uma montagem fragmentária, no capítulo anterior, aproximamos do que Le Grice identificou como *pós-narrativa simbólica*.

A utilização de narrativas fragmentadas no trabalho de *Oursler*, através justaposição e de cortes abruptos *entre-fala* dos personagens, revela não somente uma ansiedade expressa pela proposição discursiva, bem como um resultado de discurso fragmentado. Existe uma necessidade de não contar, por meio de uma forma fragmentária, o que, de certa forma, acaba aumentando as possibilidades interpretativas e analíticas do trabalho.

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/294845106829592961>>. Acesso em: 19 fev. 2017.



O trabalho de Oursler parece estar ligado a uma crítica ao sobrecarregamento midiático e virtual que, por sua vez, parece estar ligado à construção de vícios psicológicos muito atuais. Muito embora o artista tenha grande parte de sua produção realizada ainda na década de 1990, hoje, sua produção parece ainda mais atual com o advento dos *smartphones* a partir dos anos 2000 e o aumento considerável da presença tecnológica/virtual em todos os aspectos da vida cotidiana.

No meu trabalho, se fosse possível dizer que existe narrativa, ela seria apresentada não somente “em pedaços e sem estruturas firmes de sustentação” (HOFMANN, 2014, p.111), como nos casos dos discursos dos personagens de *Oursler*, mas apresentar-se-iam como sequência, sugerindo uma série de passagens paralelas e atemporais.

Figura 18: Tony Oursler, imagem de registro da instalação Judy, 1994.



Fonte: Tony Oursler (2017)<sup>40</sup>

Durante a pesquisa, com relação ao trabalho de Oursler, pude encontrar também outras semelhanças mais sutis, mas que me surgiram como memória de um trabalho distante que realizava ainda quando pré-adolescente. Lembro que, nas aulas

---

<sup>40</sup> Disponível em: <<http://tonyoursler.com/judy>>. Acesso em: 24 jul. 2017.

de desenho que frequentava no final da década de 1990, fiquei fascinado pela possibilidade de desenhar rostos. De todas as coisas a serem desenhadas, foram rostos que me chamaram atenção logo que aprendia técnicas de desenho. Talvez, desde cedo, tivesse fascínio pelas expressões faciais que são utilizadas por Oursler em suas instalações, muitas vezes, colocando rostos em situações de crueza, nudez e sinalizando a recorrência da proporção disforme das esculturas, com cabeças maiores que o corpo.

Todavia meu trabalho segue por outro caminho que não das faces escultóricas de *Tony Ourser*, apesar de, no trabalho *Teoria-M*, ter utilizado tanto meu rosto quanto minhas mãos para uma *performance* sob tecido capturada em câmera digital.

## 5 PROJEÇÕES NA PINACOTECA BARÃO DE SANTO ÂNGELO

### 5.1 AS MÚLTIPLAS PROJEÇÕES EM *CURUCU NO PARQUET*

Figura 19: Fotografia do trabalho *Caminho à Consciência* na exposição *Curucu no Parquet*. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

Nesta fase da pesquisa, a projeção entrou no meu trabalho como uma tentativa de ampliar as possibilidades da relação vídeo/observador. Nesse período, começo a pensar e desenvolver ideias sobre as possíveis conexões e subjetividades existentes entre a projeção em uma instalação e as experiências que estas suscitam no observador.

Na instalação, o observador passa a circular no espaço em detrimento de permanecer imóvel diante das imagens justapostas e sequenciadas. Essa condição levou-me a aprofundar a reflexão sobre o espaço de instalação. De acordo com André Parente (2013), foram os neoconcretistas, antes mesmo dos minimalistas, que propuseram a participação do espectador na obra de arte como uma forma de oposição à arte enquanto "apenas um objeto" possuindo características formais, propondo que a arte teria também um papel simbólico e subjetivo.

A despeito de não haver – ao menos não de forma obrigatória – a participação do observador na instalação realizada na exposição *Curucu no Parquet*, existe um direcionamento a essa participação, visto que a instalação estimulava a livre circulação, bem como a visualização a partir de diferentes perspectivas. Essa relação expandida da participação do observador na arte trabalhada pelos artistas dos anos de 1960 e 1970, sobretudo, os neoconcretistas e os minimalistas, de acordo com André Parente, buscou, na dessacralização dos espaços de exibição, uma maneira de torná-los cada vez mais participativos e interativos.

Todo o cinema experimental, videoarte e cinema expandido vão lutar para criar variações e passagens que desestabilizem o fluxo e a continuidade da “imagem-movimento”, para explorar as tensões entre os aspectos plásticos e narrativos, a imagem e o som, criando interstícios que impeçam que a imagem, como acontecimento, se deixe atualizar em um estado de coisas. (PARENTE, 2013, p. 36).

Uma vez que aquele espaço escuro preconceituado fosse questionado enquanto possibilidade unilateral e única, o observador passaria de uma condição receptiva a uma condição experiencial e participativa. Foi nessa condição que, durante o trabalho, desenvolvi diversas situações sobrepostas na instalação, em que se misturavam anteparos, espelhos velhos e vidros a vídeos rodando em televisão e outros, ainda, sendo projetados.

Nesse momento, passei a conceituar a relação da luz projetiva com o anteparo como membrana semipermeável, enquanto superfície de contato entre a projeção sobre anteparo que, embora não obrigatoriamente convide o observador à participação, exige uma escolha em relação ao que e a qual vídeo visualizar durante o percurso e o tempo no qual ele ali se fizer presente. Essa membrana dar-se-ia enquanto entre meio comunicante intermediando o meio interno a instalação (particular do artista e sua relação com a produção) e externo à instalação (particular do observador), com isso, permitindo o reconhecimento do que está fora e/ou dentro por uma aproximação ou tradução da linguagem, que, nesse caso, dar-se-ia enquanto linguagem audiovisual.

Interfaces são limites separadores e comunicantes de corpos distintos. Como membranas ao mesmo tempo permeáveis e maleáveis, devem permitir o reconhecimento do que está fora por uma aproximação ou tradução de linguagem. São superfícies fronteiriças. Encerram contrapontos. Captam e expressam. Revelam o côncavo pelo convexo, o fragmento pelo intervalo; a passagem pela obstrução. (BAKOS, 1998, p. 54).

Essa relação estabelecida pelas membranas semipermeáveis no meu trabalho configura-se em uma interface de contato para o observador. Na instalação desenvolvida para a exposição *Curucu no Parquet*<sup>41</sup>, foi colocado, sobre uma mesa, um projetor que seria responsável pela projeção de duas produções audiovisuais distintas e realizadas em tempos e, também, por artistas diferentes (uma autoral e a outra em processo colaborativo), que seriam justapostas e exibidas em sequência, uma após a outra em *looping*. Os vídeos projetados foram *Uma Colher de Sopa de Tempo* (vídeo elaborado em colaboração artística a partir de discussões sobre o tempo, que teve como ponto de partida a disciplina sobre produção audiovisual ministrada por Elaine Tedesco e com participação de Elcio Rossini) e *Caminho à Consciência*.

---

<sup>41</sup> Tendo a curadoria de Elaine Tedesco e fazendo parte do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS, teve visitação aberta e gratuita de 29 de junho até 20 de julho, das 10 às 18 horas, de segunda a sexta. A exposição, que tomou forma na Pinacoteca Barão de Santo Ângelo do Instituto de Artes da UFRGS (Rua Senhor dos Passos, 248, segundo andar — Centro Histórico, Porto Alegre), contou com os artistas pós-graduandos Andressa Cantergiani, Carla Borba, Daiana Schropel, Denis Rodriguez, Elcio Rossini, Fernando Bakos, João Paulo Vicentini Franz, Leo Caobeli, Luciane Bucksdricker, Marco Antônio Filho, Samy Sfoggia, Tula Anagnostopoulos, Vivian Lockmann e Viviane Gueller, e contou, na sua abertura, com intervenções sonoras e colaborativas criadas pelo artista e professor Fernando Bakos.

Figura 20: Fotografias do trabalho *Caminho à Consciência* na exposição *Curucu no Parquet*. As fotografias demonstram a alternância entre os vídeos projetados e exibidos na televisão. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

Em *Uma Colher de Sopa de Tempo*, colheres foram dispostas nas fissuras de um muro de tijolo à vista com sua face côncava virada para cima. Em determinado momento, uma quantidade razoável de água começa a cair, como fosse chuva, sobre as colheres. A quantidade de água vai intensificando-se com o passar do tempo, digno dos filmes de Andrei Tarkovsky – que possuem diversas cenas e planos envolvendo a água que transmitem a sensação constante de umidade.

Figura 21: Quadro retirado do vídeo *Uma Colher de Sopa de Tempo* que junto com o vídeo *Caminho à Consciência* fez parte da exposição *Curucu no Parquet*, 2018. O respectivo enquadramento representa a parte do vídeo na qual a água incide sobre as colheres presas às fissuras nos tijolos. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

No início, as colheres coletam a água que sobre elas cai, mas, com o passar do tempo e ao passo que a quantidade de água que recai sobre as colheres aumenta, algumas são sobrecarregadas (de peso e matéria da água) e passam a cair em direção do chão, saindo de sua condição inicial, presas às fissuras dos tijolos. Ao chegar ao chão, encontram uma chapa reflexiva e emitem sons de colisão muito marcantes e que perduram através da extensão do vídeo.



Figura 22: Quadro retirado do vídeo *Uma Colher de Sopa de Tempo* que junto com o vídeo *Caminho à Consciência* fez parte da exposição *Curucu no Parquet*, 2018. O respectivo enquadramento representa o plano final do vídeo no qual as colheres já se encontram caídas no chão. 2017.



Fonte: Elaboração própria.

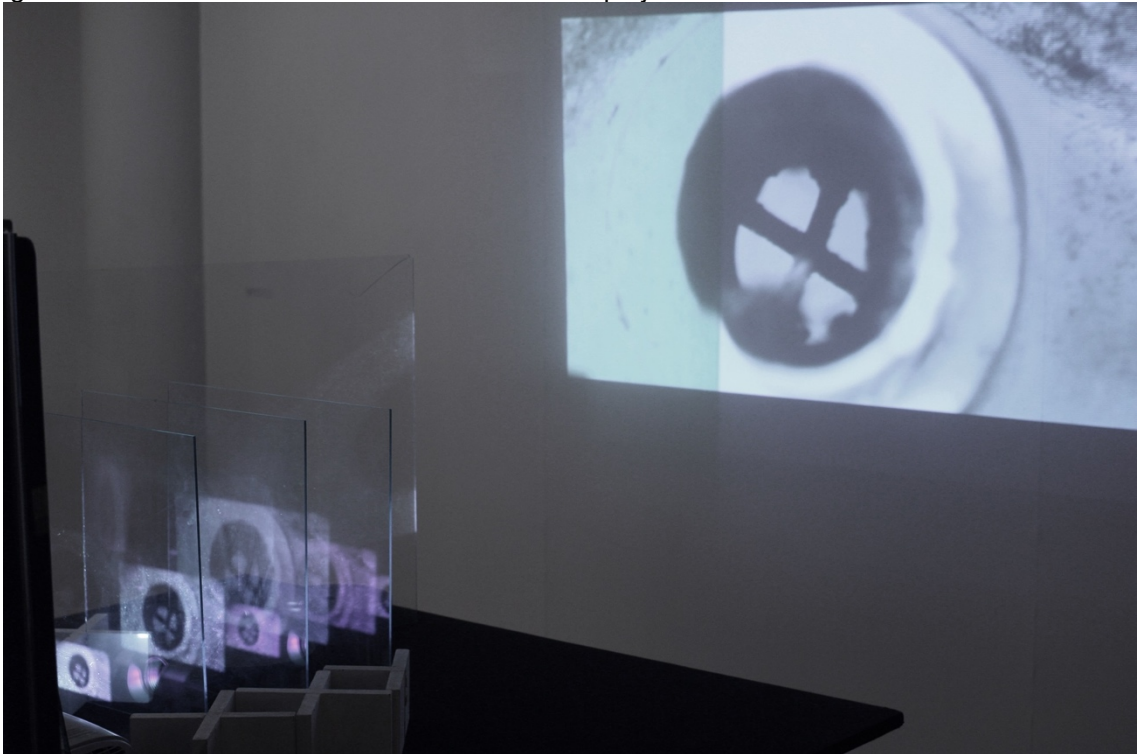
Voltando à exposição, uma vez que ambos os vídeos estavam justapostos e sequenciados, foi realizada a projeção desses em direção a uma das paredes da Pinacoteca Barão de Santo Ângelo. No entremeio do projetor e do anteparo (parede da Pinacoteca), uma série de vidros foram colocados sequencialmente um a frente do outro e todos em frente à projeção, criando ruídos do projetado no anteparo.

Os vidros (assim como aconteceu com a projeção da minha face e mãos sobre o tecido semipermeável, sobre a qual discuto no capítulo 5) serviram ao mesmo tempo de obstáculo para a projeção, retendo parte da luminosidade projetiva (uma parte muito pequena), bem como permitiam a luminosidade atravessar e seguir seu caminho em direção ao anteparo, sobre o qual a luz iria definitivamente encontrar resistência (suporte).

Existem múltiplas projeções no trabalho como um todo, pois cada um dos vidros acabou por conter uma projeção particular que, dada a distância entre os vidros em relação ao dispositivo projetivo, aconteciam em tempos diferentes. Tal diferença era imperceptível ao olho e à percepção humana, uma vez que estamos lidando com a velocidade da luz que emanava da projeção, no entanto havia três projeções distintas nos três vidros, ainda que fosse a mesma sequência de vídeo projetada.



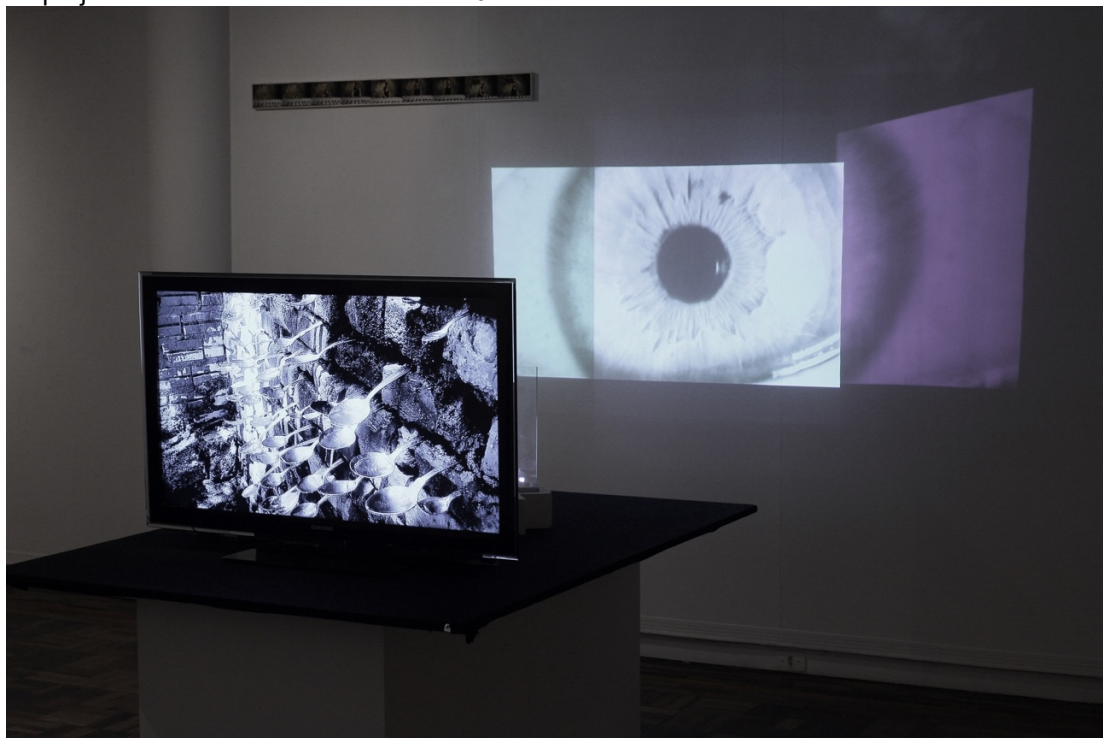
Figura 23: Fotografias do trabalho *Caminho à Consciência* na exposição *Curucu no Parquet*. As fotografias demonstram a alternância entre os vídeos projetados e exibidos na televisão. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

Foram colocados três vidros em frente à projeção e mais um vidro lateralizado, de forma perpendicular à projeção, mas que acabava desviando parte da luminosidade projetiva, dessa forma, ocasionando uma contaminação projetiva a ser visualizada na projeção que incidia diretamente sobre a parede da pinacoteca. Essa contaminação da imagem era o próprio vídeo distorcido e sendo exibido paralela e concomitantemente à projeção principal.

Figura 24: Fotografia da instalação realizada na exposição *Curucu no Parquet*. A contaminação ocorrida através da colocação de um vidro lateralizado à projeção, bem como a alternância entre os vídeos projetados e exibidos na televisão. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

A cor resultante do reflexo que se espelhava em um dos vidros, exibida nessa contaminação, era, por vezes, de tom sépia, alternando entre um amarelo-escuro e roxo-escuro. As projeções sobre os vidros e os reflexos e, mormente, a contaminação gerada no canto superior direito em tom sépia trouxeram indagações de natureza do tempo da projeção. A espacialização da instalação dava-se de tal forma que permitia (apesar de não incentivar) a livre circulação do observador, inclusive, passando em frente à projeção.

A instalação permite ao artista espacializar e temporalizar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a inter-relação de seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso que é único, singular, e que implode o tempo de um espetáculo com início meio e fim [...]. Engajado em um percurso, envolvido em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra. A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto nodal do trabalho. (PARENTE, 2013, p. 43).

A exposição realizada em *Curucu no Parquet* vai ao encontro do que afirma André Parente quando relaciona a espacialização da instalação a uma inter-relação entre os elementos constitutivos dela em detrimento da arte enquanto objeto formal e único. O objetivo de visualização da arte enquanto processo está na instalação em questão, a qual considera as relações temporais entre as exibições dos vídeos e projeções. Ao passo que o projetor exibia os vídeos *Uma Colher de Sopa de Tempo* e *Caminho à Consciência*, sequencialmente, sobre os vidros e a parede da pinacoteca, os mesmos dois vídeos eram exibidos na televisão de tela plana que ficava direcionada em posição oposta à projeção, virada para a parte interna, para o corredor do espaço de exposição. Ambos (o projetor e a televisão) rodavam os vídeos de forma assíncrona um em relação ao outro, fato que acabava por gerar uma alternância temporal entre os vídeos projetados e os vídeos televisionados.

Ora o mesmo vídeo aparecia na televisão e na projeção (nunca no exato momento), ora eles se alternavam entre *Uma Colher de Sopa de Tempo*, sendo projetada (ou televisionada), ora *Caminho à Consciência* sendo exibido pela televisão (ou projetado). Essa alternância, ao mesmo tempo que tornava cada situação da instalação como um acontecimento único, proporcionava ao observador múltiplas escolhas sobre o que e como ver o que era exibido/projetado e, sempre, diferentes visões sobre o que era concomitantemente reproduzido nos dispositivos. O que acontecia é que nunca a instalação (como dispositivo único) voltaria a exibir a exata mesma sequência dos vídeos na televisão e na projeção novamente. Os dois vídeos em constante diálogo durante o transcorrer do tempo acabam relacionando o conteúdo audiovisual de cada um deles ao tempo da exposição como um todo e ao tempo particular do observador.

Figura 25: Fotografias do trabalho *Caminho à Consciência* na exposição *Curucu no Parquet*. As fotografias demonstram a alternância entre os vídeos projetados e exibidos na televisão. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

Figura 26: *Frame* do trabalho *Uma Colher de Sopa de Tempo*. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

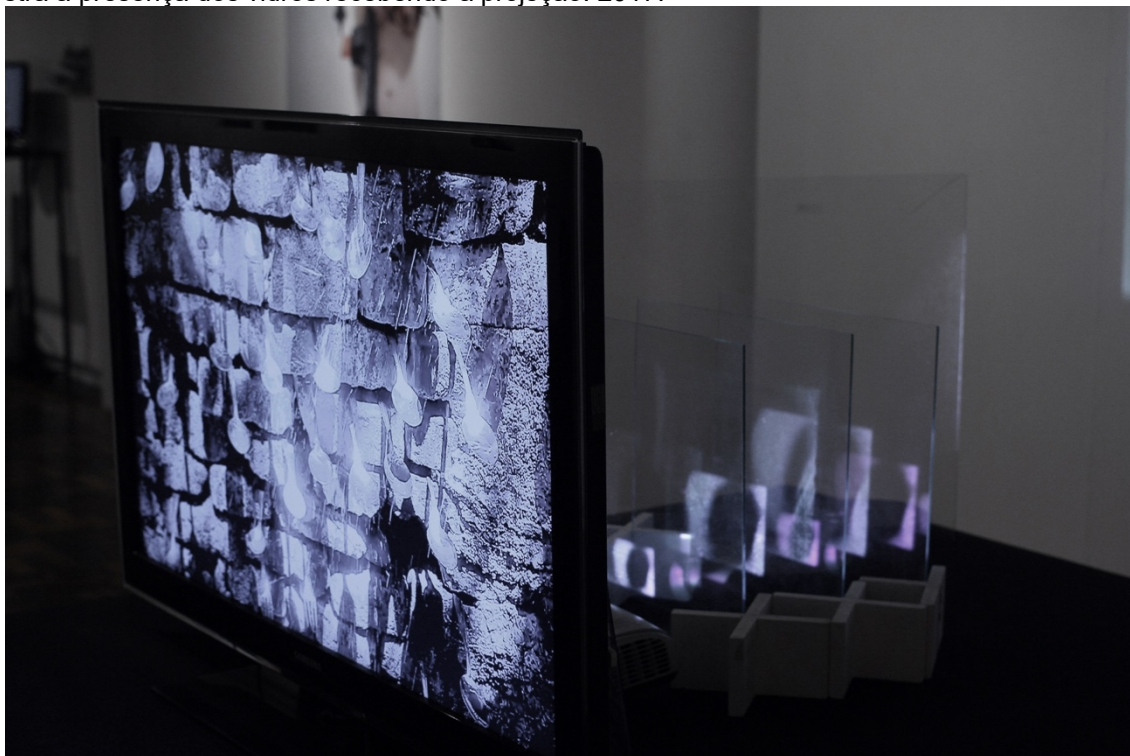


Figura 27: *Frame do trabalho Uma Colher de Sopa de Tempo. 2017.*



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

Figura 28: Fotografias do trabalho *Caminho à Consciência* na exposição *Curucu no Parquet*. A foto mostra a presença dos vidros recebendo a projeção. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão de Santo Ângelo (2017)

Nesse momento da pesquisa, pude experienciar a relação dos vídeos que fazia com as situações projetivas criadas a partir deles nas instalações. Passei a pensar também sobre as possibilidades criadas na interação entre vídeo/observador e em como essas passam a ocorrer em um espaço multidirecional. Na realização de vídeo, pensamos no observador como passivo, voltando à relação da sala escura do cinema. Já em uma instalação existe uma relação de múltiplos pontos de vista pela qual o observador passa por decisões sobre o que e quando ver. Tal condição acaba por expandir a condição de um observador passivo diante de um discurso audiovisual para um observador que experiencia conforme o que passa a interessar-lhe, convir.

## 5.2 DO DIÁLOGO CINEMATOGRAFICO/VIDEOGRAFICO PARA O ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO

A projeção se tornou um conceito central nessa perspectiva, e a imbricação entre formas e matérias, os deslizamentos quase permanentes entre dispositivos, a capacidade das transcodificação e retomada, o imediatismo das transferências, todos os jogos estéticos que se extraem disso, assim como o trabalho sobre os limites e as passagens de fronteiras, tornaram-se, em toda a arte contemporânea, um modo evidente de funcionamento das peças. (DUBOIS, 2009, p. 91).

Figura 29: Instalação *Dois Tubos e um Mapa*, realizada na exposição Paragem. 2017.



Fonte: Elaboração própria. Fotografia realizada na exposição (2017).

Na exposição *Paragem*<sup>42</sup>, quem entrava pelo espaço da galeria deparava-se com uma televisão de tubo, de vidro convexo e circular, que rodava o vídeo de um olho em plano macro, no qual apareciam apenas a pupila, a íris e uma parte das pálpebras. Essas, por sua vez, movimentavam-se abrindo e fechando, lubrificando e umidificando o olhar. Ao mesmo tempo que o olho, que possui forma circular e convexa (da perspectiva de quem o olha), resta aprisionado à tela de tubo (que por sua vez também é convexa) existe uma sugestão geral de fusão em relação à observação do vídeo para quem adentra pelo espaço de exposição, uma vez que acontece uma espécie de combinação entre *forma/função* do dispositivo televisão e o discurso do vídeo.

Existe um convite a embarcar na "viagem imóvel" (PARENTE, 2013), a adentrar pelo discurso audiovisual proposto, não somente pela relação de fusão imagem/suporte, mas também porque a imagem que ali se apresenta causa certo desconforto. O observador que interrompe seu trajeto ao adentrar o espaço expositivo passa a questionar-se sobre o que, ou quem o olha. O que ou quem observa. O vídeo conta com apenas uma tomada de um olho que, ao terminar, reinicia em uma duração de aproximadamente 2 minutos. Não existe, portanto, nenhum recurso de montagem no vídeo, apenas um plano sequência de um olho a olhar. Estaria ligado muito mais às primeiras experiências dos irmãos Lumière<sup>43</sup> com uma câmera de registro do que da montagem dialética de Eisenstein.

---

<sup>42</sup> A exposição *Paragem* ocorreu durante os meses de julho e agosto de 2017, na pinacoteca Barão de Santo Ângelo, no Instituto de Artes de Porto Alegre. Nessa exposição participei com uma instalação que contava com dois vídeos em duas televisões e uma projeção na coluna central da galeria. A exposição fez parte de uma proposta final da cadeira ministrada pela professora Marilice Corona, intitulada Seminário de Articulação Teórico Prático.

<sup>43</sup> Os irmãos Lumière foram os inventores do cinematógrafo (*cinématographe*), sendo frequentemente referidos como os pais do cinema.



Figura 30: Instalação *Dois Tubos e um Mapa*, realizada na exposição Paragem. 2017.



Fonte: Elaboração própria, fotografia (2017).

A fusão entre dispositivo e vídeo é reduzida à medida que as barras superior e inferior de uma exibição em proporções 16/9 (sendo transmitidas por um dispositivo de proporções 4/3) quebram com a situação relacional entre forma/discurso (respectivamente televisão/vídeo) audiovisual que ali se faz presente. Ainda que as tarjas pretas (*letterboxes*<sup>44</sup>) se caracterizem como uma enunciação da presença de um cinema de sala escura e sejam convidativas ao conforto cinematográfico, elas impedem o molde completo do vídeo ao dispositivo, obliterando, assim, o observador da condição de imersão.

O dispositivo/televisão ficava em cima de uma estrutura retangular tridimensional feita de madeira e pintada com a cor branca. Ao lado, uma estrutura similar servia de suporte para outra televisão, essa estando a 90° graus em relação à primeira, direcionada para a coluna da pinacoteca. A estrutura suporte era similar em formato e cor, todavia, era mais larga e menos alta que a estrutura que servia de

<sup>44</sup> **Letterbox** é a prática de transferência de um filme em uma proporção de tela panorâmica (*widescreen*) para um formato de vídeo padrão, preservando a proporção de tela original. Fonte: Haines, Richard W. (2003). *The Moviegoing Experience, 1968–2001*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. p. 139. ISBN 0-7864-1361-1. Consultado em 14 de agosto de 2018.



suporte para a exibição do vídeo do olho.

Nessa condição, não somente a coluna ficava na direção da imagem emitida pela televisão, como também servia de anteparo para projeção. O projetor que incidia a luminosidade sobre a coluna situava-se atrás dos dois suportes contendo as televisões (de uma perspectiva de um entrante na galeria), portanto, ficava ainda encoberto o que, por sua vez, deixava uma dúvida inicial sobre quem ou o que produzia aquela luminosidade projetiva sobre a coluna.

Na minha leitura, a primeira impressão era de que a segunda televisão posicionada com a direção de sua exibição de forma frontal à coluna era a responsável pela iluminação projetiva que incidia sobre ela mesma. Essa sensação intensificava-se à medida que o observador adentrava pelo espaço de exposição e visualizava o vídeo que era exibido pela segunda televisão. Contrapondo o vídeo exibido pela segunda televisão e o vídeo projetado sobre o suporte/coluna, tinha-se a impressão de serem os mesmos, portanto, intensificando a relação da televisão como responsável pela projeção na coluna. Essa primeira impressão poderia ser então racionalizada pelo observador, conforme ele poderia ir percebendo que a televisão não poderia ser a responsável pela projeção sobre a coluna (uma vez que um televisor obviamente não possui a capacidade de emissão de luz projetiva), adentrando pelo espaço da instalação para desvendar o local de origem da iluminação.

Figura 31: Instalação *Dois Tubos e um Mapa*, realizada na exposição Paragem. 2017.



Fonte: Pinacoteca Barão do Santo Ângelo, fotografia, 2017.

Talvez, possamos analisar instalação sob a óptica da relação entre campo/contracampo, deslocando o conceito do campo do cinema para o das artes visuais, assim como fez André Parente em *Cinemáticos*<sup>45</sup> ao analisar uma série de proposições artísticas, então, baseando-as no conceito de campo/contracampo, ao deslocá-lo do campo do cinema (da linguagem cinematográfica) para o das artes visuais. “Dentro do cinema clássico-narrativo, o campo/contracampo introduz a ilusão de continuidade visual, sobretudo através da regra dos 30° a imagens completamente descontínuas.”<sup>46</sup> Essa regra irá estabelecer o desenrolar narrativo – de forma a introduzir a sensação de continuidade – no cinema clássico-narrativo, introduzindo a montagem invisível, aquela que se propõe a eliminar toda instância de opacidade e submergir o observador ao discurso cinematográfico proposto.

<sup>45</sup> Livro *Cinemáticos*, escrito por André Parente (2013), no qual o autor, no capítulo Cinema em Contracampo, realiza a análise de uma série de trabalhos de artista sob a óptica do conceito de campo/contracampo deslocado da linguagem cinematográfica para o campo da arte.

<sup>46</sup> Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/66/campocontracampopeerre.htm>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

Trata-se da montagem invisível, a qual naturaliza, aos olhos do espectador, a ilusão de que os personagens ocupam o mesmo espaço cênico quando, na realidade, encontram-se separados. Assim, campo/contracampo refere-se à prática construída e estabelecida pelo cinema clássico-narrativo a fim de se parecer verdadeiro: a linguagem dominante como única realidade fílmica possível, sobrepondo-se às demais.<sup>47</sup>

Não somente através da regra dos 30°, mas também de todos os aparatos da linguagem audiovisual – como a *continuidade entre enquadramentos diferentes*, o *raccord*, a *regra dos 180°*<sup>48</sup>, os *movimentos de câmera*, *operações de decupagem* – será estabelecido, no cinema clássico, o desenrolar narrativo e a sensação de verdade, de realidade no desenrolar da narrativa, no desencadeamento dos acontecimentos no transcorrer do tempo. O campo/contracampo entra como instância de oposição dialética (ação/reação, dentro/fora) que irá percorrer durante todo o desenrolar do filme narrativo e, a partir dessa relação de conflito originado pela oposição contínua, irá estabelecer a construção do discurso fílmico no tempo que ele durar.

Segundo Burch, os procedimentos de representação do espaço-tempo do cinema clássico – os movimentos de câmera, as operações de decupagem, as regras de continuidade, a montagem – basicamente se resumem ao campo/contracampo, à medida que eles convergem para a criação de um efeito único: “o de embarcar o espectador na ‘viagem imóvel’”. O campo/contracampo é um dos dispositivos importantes dos modelos de representação do cinema, e surgiu nos filmes americanos em torno de 1910. Posteriormente, ele foi teoricamente formulado por Lev Koulechov, interessado em entender o processo de representação do espaço e do tempo no cinema americano. (PARENTE, 2013, p. 113, 114).

Na instalação as duas televisões de tubo, encontram-se – analogamente – dentro da mesma linha imaginária de diálogo em campo/contracampo tendo em vista a regra dos 180°, mas ao invés de serem dois personagens residentes em uma das faces dos 180° (dialogando um em frente ao outro através de mudança de câmera de mais de 30°), encontram-se em oposição, ocasionando uma ruptura relativamente à dialética construtiva na montagem invisível, ao mesmo tempo que um dos

<sup>47</sup> Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/66/campocontracampopeerre.htm>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

<sup>48</sup> Regra que estabelece uma linha divisória e imaginária entre dois personagens em diálogo. A câmera de captação deve posicionar-se de um dos lados da linha imaginária alterando seu enquadramento apenas dentro dessa linha a fim de que a sensação estabelecida seja a de dois personagens, um a frente do outro, dialogando. Caso essa regra seja quebrada, existe a percepção dos personagens não estarem dialogando entre si. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bba7raSvvRo&feature=youtu.be>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

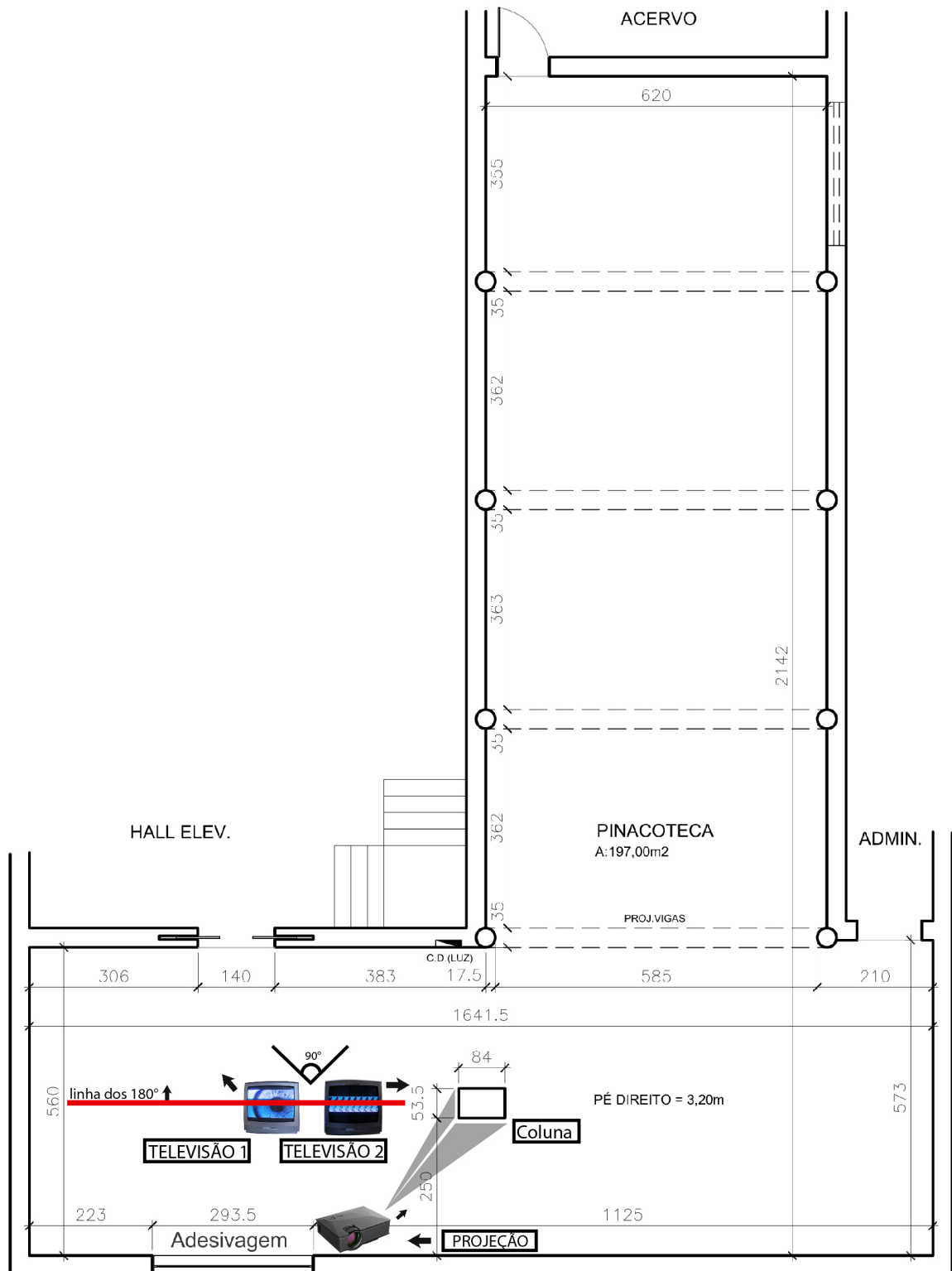
televisores parece dialogar com um anteparo que recebe a projeção. Dessa forma, ocorre a transposição de uma situação de campo/contracampo que é deslocada do cinema para a situação de instalação.

Sobre as relações de montagem cinematográfica (ver capítulo 3.1), abordei, na pesquisa, em especial, as teorizadas por Lev Kuleshov ainda nos anos de 1910, nos Estados Unidos, dentro da perspectiva do vídeo. A análise de parente sobre o efeito Kuleshov é de que o sentido da imagem dependeria da montagem, ou seja, da justaposição dos planos colocados em sequência. (PARENTE, 2013, p. 116). O autor continua explicando que o cineasta russo realiza uma experiência (que abordei no capítulo 3.1) sob a óptica do campo/contracampo, na qual uma mesma imagem (um primeiro plano de um homem com expressão neutra) intercalada com imagens de um prato vazio, uma criança chorando e uma mulher seminua, acabam gerando, dessa forma, três significações distintas: fome, ternura e desejo (PARENTE, 2013, p. 116). Esse jogo dialético, esse vai e vem é deslocado da sua condição interna da tela de cinema para o campo de exposição. Serve de operacional para pensar as relações que ocorrem em situações de instalação.

Se o campo/contracampo é um dispositivo importante de construção do espaço fílmico, e se as instalações são formas de espacialização das imagens, pensar o campo/contracampo nas instalações seria como uma oportunidade de se interrogar não apenas sobre a forma como esse dispositivo é reencenado nas instalações do cinema de museu, mas também como se dá o processo de espacialização da imagem na relação com o espaço expositivo. (PARENTE, 2013, p. 113-114).

A espacialização da instalação ocorrida na exposição *Paragem*, assim como a que aconteceu em *Curucu no Parquet*, que veremos adiante, levam em conta uma tomada do espaço expositivo em detrimento de um espaço de visualização/contemplação do objeto em vídeo.

Figura 32: Espacialização da instalação sob a planta baixa da Pinacoteca Barão de Santo Ângelo no Instituto de artes da UFRGS.



Fonte: Pinacoteca (2017)

Nota: As flechas mostram o direcionamento de cada dispositivo.

Ao colocar em uma mesma instalação dois televisores em oposição e uma projeção sobre a coluna, cada um (e a projeção) exibindo um vídeo diferente (ou ao menos em instantes diferentes), é estabelecida uma dialética entre os vídeos e seus respectivos dispositivos de exibição. Alguns são televisionados, outros projetados. Existe uma ocultação do dispositivo projetivo, bem como uma fusão do que é projetado (o vídeo) sobre aonde é projetado (coluna). A projeção que incidia sobre a coluna atingia duas das quatro faces dela (uma das quais visível da perspectiva de quem entra na galeria).

Figura 33: Imagem de registro da montagem da instalação, 2017, Pinacoteca Barão do Santo Ângelo. 2017.



Fonte: Elaboração própria.

Nota: (Na instalação houve o deslocamento dos suportes que sustentavam as televisões de modo que elas ficassem na frente do projetor, ocasionando um ocultamento do mesmo em relação à perspectiva de quem entrasse na exposição). Na fotografia em questão, as relações ainda estavam sendo apropriadamente espacializadas.

Para realizar a projeção apenas nas faces da coluna (sem que a projeção vazasse sobre outras áreas da pinacoteca e/ou incidisse sobre outras áreas), utilizei o *software VPT (Video Projection Tool)*, um *software* de mapeamento de vídeo que possui recursos de estilização/modelamento da projeção, através do qual criei uma série de máscaras sobre os vídeos a serem projetados de modo que eles aderissem apenas sob a superfície das duas faces da coluna, sem que a iluminação vazasse para os cantos e o fundo da pinacoteca.

Figura 34: Imagem do *software* de projeção VPT utilizado para mapeamento na coluna da pinacoteca.



Fonte: Elaboração própria.

Tanto a projeção na coluna quanto as televisões de tubo encontradas sobre os suportes funcionavam enquanto uma instalação única que permitia a livre circulação ao redor da mesma, causando, muitas vezes, a obstrução da projeção sob as colunas por um observador que transitava pelo espaço. Projetar sobre uma coluna (uma estrutura arquitetônica que confere sustentação às demais estruturas) faz pensar sobre as relações simbólicas do ato que envolve a situação de instalação como um todo. A estrutura/coluna é questionada enquanto elemento simbólico, enquanto elemento de sustentação? Quais as implicações de não ter coberto toda a estrutura através da iluminação projetiva, apenas parte de duas de suas faces? Houve, no espaço circundante, algum tipo de resignificação?

[...] há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorra para produzir no corpo social um certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio (Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard). O cinema expandido, o cinema de atração e o cinema de museu são novas formas de produção de subjetividade [...]. (PARENTE, 2013, p. 113).

Para um observador, essas questões podem ser suscitadas, mas ficam em aberto. Acredito que a instalação funcione enquanto um amálgama simbólico/comunicante que, mediante diferentes perspectivas, possibilita novas formas de subjetivação. Talvez, a espacialização da instalação e as múltiplas formas de apresentação de diferentes vídeos (em mais de um televisor, projetados) sejam também uma tentativa de descaracterizar os dispositivos em detrimento de uma visualização normatizada/padronizada de cada aparato. Esse diálogo em campo/contracampo, a criação dessas interfaces comunicadoras envolvendo arte/cinema/vídeo, entre a projeção sobre coluna e os televisores antigos de tubo, cada qual com a sua relação entre dispositivo/exibição/projeção, criavam novas relações entre as imagens e os dispositivos.

### 5.3 MEMBRANA SEMIPERMEÁVEL: O TECIDO COMO ANTEPARO PARA A CAPTURA E PROJEÇÃO

Quando a primeira percepção de uma imagem está ligada a uma estrutura de reprodução, então estamos lidando com o reino dos fantasmas.<sup>49</sup> (DERRIDA, 1989, apud ZUMMER, 2002, p.71).<sup>50</sup>

<sup>49</sup> "When the very first perception of an image is linked to a structure of reproduction, then we are dealing with the realm of phantoms." (ZUMMER, 2002, p. 71).

<sup>50</sup> In the process of refining the scientific apparatus, the observer's lived experience takes up residence in – is sutured into – the machine, such that one "dwells" in the instrument, in a continuum of decreasing consciousness and increasing familiarity, consequently moving from alterity to embodiment. Cinema, one might say, is just such a lived technology. In the interface of architecture, technology, perception, and habit, we spectators are intimately inscribed into the mediated imaginary, taking up residence – for a moment – within a phantasmatic technology. Here we are an element of a dream, linked to a specular machinery where unconscious behavior, modifying and modified by the instrument, interactively constructs our experience. (ZUMMER, 2002, p. 74).



Figura 35: Fotografia de registro da instalação projetiva do vídeo *Teoria-M* (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Durante a pesquisa que realizei sobre o trabalho de Oursler percebi que o que poderia aprofundar minha relação de artista com meu próprio trabalho de pesquisa – construído sob a perspectiva do vídeo, de busca pela antinarrativa e imagens captadas que se aproximariam de uma relação entre o não representacional abstracionismo e as experiências do “cine-olho” de Dziga Vertov – seria, não necessariamente, a construção de uma projeção ou mapeamento projetivo, sendo realizado sobre um anteparo específico, mas tentar entender as relações existentes entre a projeção e o substrato e como um observador poderia perceber essas relações em uma situação de instalação. Como deslocar uma situação de antinarrativa em vídeo para uma instalação? Como criar um novo espaço, por meio de uma situação de instalação projetiva, que permitisse que fossem realizadas diferentes correlações mediante perspectivas distintas?

Nesse ponto do trabalho, de certa forma influenciado pelos rostos nos trabalhos de Oursler, eu já possuía a ideia de realizar alguma experiência relacionada ao corpo, embora tenha me decidido por utilizar o meu próprio corpo (face e mãos) apenas

durante a realização das experimentações que acabaram por resultar na instalação projetiva que nomeei *Teoria-M* (2018), a qual fez parte da exposição *Audiovisual Sem Destino*<sup>51</sup>.

Figura 36: Imagem retirada do vídeo *Teoria-M*, 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Pesquisei, inicialmente, diferentes materiais para servirem de anteparo para projeção. Entre esses materiais, queria deslocar, a princípio, a projeção da arquitetura de espaços internos, bem como deslocar a projeção sobre objetos sólidos para situações menos "concretas" e mais orgânicas. Na pesquisa por materiais, encontrei alguns tecidos elásticos, os quais me interessaram pelas características de maleabilidade e pela possibilidade de *modelagem* do corpo que o material possibilitava.

Coletei esses tecidos e utilizei-os para testar a projeção. Percebi que eles não somente possuíam a característica de reter a luz projetiva – servindo, portanto, de anteparo – como deixavam parte da luminosidade incidente no tecido escapar, seguindo sua direção como se nenhum obstáculo tivesse encontrado. Essa propriedade do tecido elástico que utilizei foi muito importante para o trabalho, uma vez que o material – em contato com a luz projetiva – era semipermeável, ou seja, absorvia parte da luminosidade ao mesmo tempo que deixava passar certa

---

<sup>51</sup> A exposição *Audiovisual Sem Destino* foi realizada na Pinacoteca Barão de Santo Ângelo no Instituto de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul entre os dias 8 e 18 de maio de 2018.

quantidade de luz através dele.

No contato do material com o corpo era possível formar silhuetas, que possuíam uma característica fantasmagórica, uma vez que o tecido era branco, as formas geradas através dele eram indefinidas, e ele ficava pairando no ar. A imagem gerada fazia referência ao onírico e, portanto, a sala escura do cinema.

Nas primeiras experimentações, estiquei o tecido e o preendi de forma a ficar verticalizado, com isso, possibilitando a interação de uma pessoa ao ficar em frente a ele. O tecido esticado cobria o tamanho mais ou menos de uma pessoa adulta, excluindo-se a parte inferior do corpo, uma vez que eu estava interessado apenas na face e nos gestos com as mãos. Para prender o tecido utilizei pequenas garras de plástico e alguns fios elásticos para que ele esticasse possibilitando a "formação de silhuetas" uma vez encostado pelo corpo.

Figura 37: Fotografia de registro do teste de projeção do vídeo *Teoria-M* (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado realizada no estúdio de fotografia do Instituto de Artes da UFRGS. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Figura 38: Fotografia realizada por Bruno Tamboreno na exposição Audiovisual Sem Destino. A fotografia evidencia o uso das pedras circulares para servirem de peso e esticarem a malha que serviria de suporte para a projeção. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Para a exposição *Audiovisual Sem Destino* foram utilizadas duas pedras circulares e arredondadas para esticar o tecido, que funcionavam também como objeto simbólico, puxando a projeção para baixo, esticando a face/mãos que sob o tecido eram projetadas. Essa situação de instalação somente foi realizada dessa forma na exposição. Na experimentação anterior, não utilizei as pedras circulares, apenas, amarrei o tecido através das linhas elásticas em locais baixos, perto do chão, pois, inicialmente, minha intenção era apenas esticar o tecido para testar como ele receberia a luz projetiva.

Após realizado alguns testes de projeção e, sabendo que o tecido possuía uma propriedade semipermeável em relação à luminosidade projetiva, pedi que uma colega ficasse atrás do tecido, encostasse o rosto e as mãos com as palmas abertas e fizesse movimentações de forma que estivesse tentando se desvencilhar daquela membrana semipermeável. De forma que quisesse rasgá-la e se desprender, soltar-se dela.

Ao ver as ações da colega, motivei-me com aquele início de trabalho. A silhueta e os movimentos eram realmente muito "fortes", incitavam diversas sensações. Narravam um acontecimento subliminar, não explícito. Alguém tentando perfazer a membrana na qual estava preso, a saída do ventre. Havia o que, pela primeira vez,

no meu trabalho, eu via como uma imagem suficientemente potente, capaz de fazer surgir reflexões e pensamentos por si própria. A membrana que era semipermeável em relação à luminosidade projetiva e, ao mesmo tempo, ainda, era impermeável em relação ao corpo, apresentando resistência nas investidas da face/mãos em transpor aquele material, em tentar rompê-lo, atravessá-lo.

Enquanto dirigia os movimentos da minha colega e testava diferentes reações da face com o material, posicionei uma câmera digital a uns 3 metros de distância do tecido para realizar a captura daquelas ações. Com a câmera já posicionada, realizei o aprimoramento do exato enquadramento que queria capturar em vídeo. Desejava que aparecessem apenas o rosto e as mãos e assim enquadrei a câmera utilizando como referência os gestos que eu ia dirigindo minha colega para performar. Fiz também marcações onde ela estava posicionada, pois eu teria que estar exatamente no mesmo local com a intenção de manter o enquadramento e realizar a captura da *performance*.

Minha ideia era a de realizar a captura das ações da face e das mãos no tecido para posteriormente localizar o projetor no mesmo local no qual havia estado a câmera – capturando os movimentos da *performance* – para projetar o vídeo da *performance* diretamente naquele mesmo tecido, ou seja, o tecido/membrana que sofrera a ação da *performance* iria, posteriormente, servir de anteparo para a projeção do próprio vídeo da *performance*.

Uma vez posicionada a câmera e localizadas as marcações necessárias, posicionei-me atrás do tecido, inicialmente, sem entrar em contato com ele. Objetivei entrar em contato apenas no momento de captura do vídeo para que minhas reações com aquele tecido fossem de certa forma ainda intuitivas e realizadas apenas uma vez, sem ensaio das ações. Eu já havia virado o *visor (display)* da câmera para que eu pudesse conferir o enquadramento e, então, pedi à colega que me auxiliava que apertasse o botão *gravar* da câmera.

Após a câmera ter começado a captura, realizei a *performance* que foi capturada pelo vídeo. Inicialmente, não havia contato com o tecido, apenas, aquela malha elástica branca e esticada era capturada pelo dispositivo. Aproximei meu rosto e minhas mãos e comecei a manter contato com o material, nesse momento, o tecido passa de uma condição bidimensional, branca e inerte para uma condição de membrana, que possui volume e movimenta-se.

Figura 39: Imagem retirada do vídeo *Teoria-M*, 2018 demonstrando os primeiros contatos com a membrana. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

No decorrer do vídeo, o contato com aquela membrana torna-se cada vez mais intenso; e as tentativas de desvencilhar-me daquela malha elástica, puxando o tecido, tentando rompê-lo de alguma forma, foram intensificando-se até o momento em que eu diminuí a interação com o material e paro a ação, desaproximando o corpo do tecido. A ação teve duração aproximada de 2 minutos e, posteriormente, fui olhar no visor/*display* da câmera o que havia capturado.

Figura 40: Imagem retirada do vídeo *Teoria-M*, 2018 demonstrando as tentativas de romper aquela membrana. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Eram movimentos de alguém preso dentro de algum lugar e esse alguém tentava, através de ações corporais, libertar-se daquela condição. Lembrou-me a condição dos indivíduos presos, da alegoria da Caverna de Platão, que acreditavam em uma realidade aparente que nada passava de suas próprias sombras projetadas no fundo de uma caverna a partir de um feixe de luz que entrava pela abertura do local. Essa situação, por sua vez, faz referência ao efeito fantasmagórico das reproduções das salas escuras de cinema. Zummer escreve:

Cinema, pode-se dizer, é apenas uma tecnologia tão vivida. Na interface entre arquitetura, tecnologia, percepção e hábito, nós, espectadores, estamos intimamente inscritos em um imaginário mediado, fixando residência - por um momento - dentro de uma tecnologia fantasmática. Aqui nós somos um elemento de um sonho, ligado a um mecanismo especular onde o comportamento inconsciente, modificante e modificado pelo instrumento, interativamente constrói nossa experiência. (ZUMMER, 2002, p. 74)<sup>52</sup>

Nesse trecho, o autor descreve a capacidade de imersão causada pela interface entre arquitetura, tecnologia, percepção e hábito no âmbito do cinema. Tal interface coloca o observador em contato com uma tecnologia fantasmática, e, nessa

---

<sup>52</sup> Cinema, one might say, is just such a lived technology. In the interface of architecture, technology, perception, and habit, we spectators are intimately inscribed into the mediated imaginary, taking up residence – for a moment – within a phantasmatic technology. Here we are an element of a dream, linked to a specular machinery where unconscious behavior, modifying and modified by the instrument, interactively constructs our experience. (ZUMMER, 2002, p. 74).

interface mediadora, nosso comportamento seria modificado, bem como ela seria responsável pela construção de uma experiência e comportamento, até certo ponto, inconscientes para o observador.

Dando seguimento à descrição do processo de trabalho, de posse dos vídeos capturados, retirei o cartão de memória da máquina digital e o inseri em um computador *notebook* que possuo. Transferi o material para o disco do computador e abri o *software Adobe After Effects CC 2017*, pois, antes de projetar o vídeo, queria realizar algumas *correções* que considereei pertinentes para obter o resultado que pretendia na projeção. Minha ideia era, primeiramente, tornar o vídeo uma ação em *looping*. A *performance*, ao findar, deveria recomeçar de novo, infinitamente, constituindo-se em uma prisão eterna para aquele que performa.

Utilizando o programa de computador fiz com que, no início do vídeo, houvesse apenas uma tela em branco que, suave e gradualmente, apresentasse a imagem do tecido. Por sua vez, o tecido possuía alguns grãos (resultado da exposição utilizada para a captura do vídeo, bem como das características do *ISO*<sup>53</sup> e das peculiaridades cada câmera digital) e, principalmente, um efeito chamado de efeito *moiré*<sup>54</sup> que apresenta um padrão de entrelaçamento da imagem causado por propriedades de captura da câmera digital quando relacionadas a padrões de linhas paralelas do material que é captado. Nesse caso, a malha, ao ser alongada, apresentou as linhas paralelas entre si que ocasionaram esse efeito *moiré* na captura do vídeo. Eu não previ que esse efeito ocorreria e foi algo que não me agradou no vídeo, uma vez que ele seria novamente projetado sobre o tecido, o que ocasionaria uma deterioração na

---

<sup>53</sup> Sensibilidade fotográfica, também conhecida como sensibilidade ISO, é um termo utilizado para se referir à sensibilidade de superfícies fotossensíveis (sensíveis à luz) utilizadas na fotografia (filme fotográfico ou sensor de imagem). (*International Standard ISO 5800:1987. Photography - Colour negative films for still photography - Determination of ISO speed International Standard ISO 12232:2006. Photography — Digital still cameras — Determination of exposure index, ISO speed ratings, standard output sensitivity, and recommended exposure index*).

<sup>54</sup> Padrão moiré é um padrão de interferência criado, por exemplo, quando duas grades apresentam movimento relativo entre si em referência a um observador, gerando um determinado padrão por meio de linhas. Com esse padrão de interferência, conseguimos determinar perfil, deformação de objetos e o movimento de um objeto qualquer. O chamado efeito moiré é uma interferência gerada quando tentamos visualizar – num vídeo, por exemplo – um padrão através de outro. Num vídeo, as imagens são formadas por *pixels*, que nada mais são do que um padrão de pontos (*pixel*), alinhados em linhas e colunas. Quando uma imagem de um padrão repetitivo é mostrada num vídeo, há uma interferência entre o padrão visualizado e o padrão de *pixels*, o que gera um terceiro padrão, isso se traduz na redução da qualidade da imagem e consequente fadiga visual. Padrões de moiré são comumente vistos direto nas telas de televisão quando uma pessoa está vestindo uma camisa ou jaqueta de tecido listrado devido à condição de amostragem na câmera de televisão. Como a pessoa se move, o padrão de Moiré é bastante perceptível.



qualidade da projeção.

Através de *plugins* do programa, eu consegui diminuir consideravelmente o efeito indesejado ao mesmo tempo que desfocalizei a imagem da silhueta para que ela se *misturasse* ao tecido ao ser projetada sobre ele. Eu queria obter uma projeção luminosa (do vídeo capturado) dos movimentos corporais realizados no tecido que se fundisse ao tecido na projeção. Na parte final do vídeo, quando deixo de realizar a *performance* e descolo o corpo do tecido, apenas, aparece, novamente, o tecido esticado. Adicionei uma suave transição para uma tela branca (exatamente igual à tela inicial do vídeo), o que resultou em um vídeo em eterno recomeço (*looping*).

Figura 41: Imagem retirada do vídeo *Teoria-M*, 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

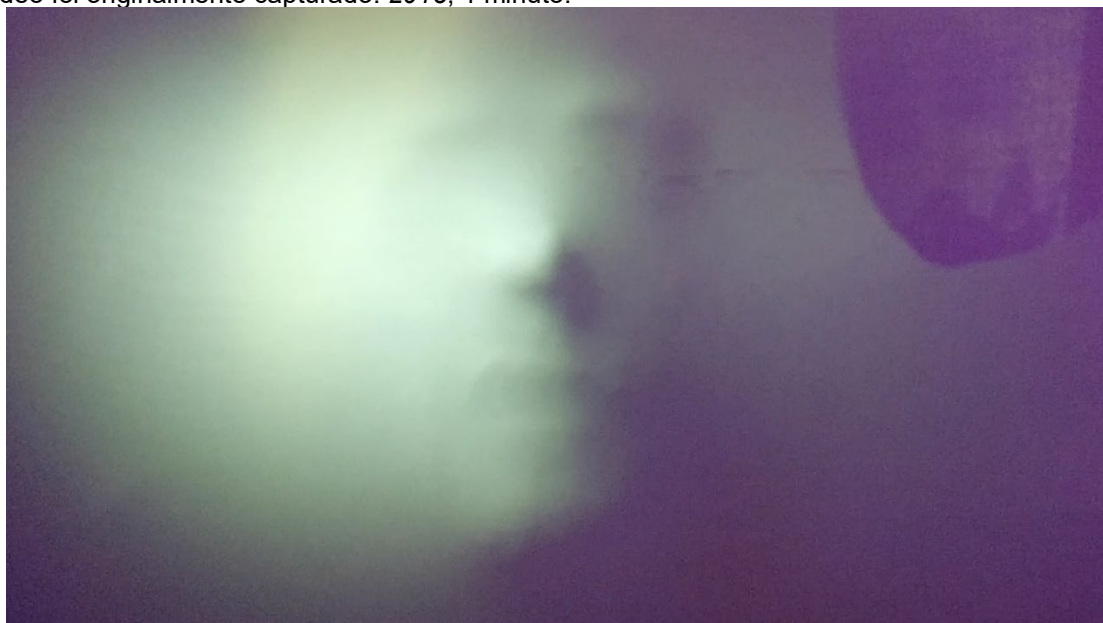
Dando seguimento com a produção, instalei o projetor no exato local aonde a câmera havia capturado a ação da *performance*, direcionando a projeção para o tecido esticado que se encontrava agora imóvel. Conectei o computador ao projetor e iniciei a reprodução do vídeo através do programa VLC<sup>55</sup>. Pude, então, perceber que a luminosidade do projetor tinha uma demarcação definida, uma área bidimensional que preenchia certa porção do tecido com luminosidade projetiva deixando outras áreas do tecido não iluminadas. Eu queria, no entanto, que a projeção se misturasse, se

<sup>55</sup> VLC *media player* é um reprodutor/tocador (*player*) e transmissor multimídia de código aberto. Possui suporte para uma ampla gama de formatos de vídeo. Além disso, tem suporte a vários protocolos de transmissão (*streaming*), podendo ser usado como servidor de vídeo em uma rede de alta velocidade. Disponível em: <<http://www.videolan.org/vlc/>>. Acesso em: 03 ago. 2018.

fundisse e se confundisse com o tecido em uma situação de translucidez. Queria que a sensação transmitida fosse a de que o tecido estivesse impregnado da imagem, e não simplesmente fosse um anteparo para a projeção. Talvez, estivesse buscando, mais uma vez, a relação de transparência, e não a de opacidade.

Utilizei, desse modo, o *software VPT (Video Projection Tool)*<sup>56</sup>, que se constitui em uma ferramenta de uso gratuito e possui recursos básicos para mapeamento de vídeo, que permitem uma série de modificações e novas formas de projeção sobre os anteparos. Através desse programa, realizei, nas bordas da imagem, uma máscara circular e apliquei um recurso de suavização das bordas da imagem na máscara, chamado de *feather*. O efeito fez com que houvesse uma diminuição gradual da luminosidade da projeção no centro, em direção à borda da máscara, o que ocasionou o efeito desejado. A projeção parecia agora se misturar ao tecido.

Figura 42: Fotografia de registro da projeção do vídeo *Teoria-M* (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Existe uma metalinguagem no trabalho quanto à relação entre a *performance* sob o tecido e a projeção do vídeo dessa sobre o mesmo tecido que passa a agir

<sup>56</sup> *VPT (VideoProjectionTool)* é um *software* de projeção em tempo real multiuso gratuita para sistemas *Mac* e *Windows* criada pela *HC Gilje*. Entre outras coisas, pode ser usado para projetar vídeo de formas variadas, adaptar uma projeção a um espaço/superfície específico, combinar gravações e imagens ao vivo, para reprodução em multitela, bem como para instalações interativas usando sensores *arduino* ou rastreamento de câmera. Disponível em: <<http://projection-mapping.org/tools/vpt/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

como uma membrana delimitante e comunicante. Aquele corpo lutando de seu aprisionamento em direção à liberdade está fadado ao fracasso do *looping* do vídeo no qual se encontra.

A criação de uma interface comunicante entre dois sistemas, um virtual e um real (formação de uma membrana virtual através da projeção em contato com a membrana física e real do tecido), dá-se também na relação entre a projeção do vídeo/*performance* e a possibilidade de observação e circulação do espectador ao redor das duas faces do tecido (tanto na situação de instalação do trabalho apresentado na exposição Audiovisual Sem Destino como na experimentação realizada anteriormente).

Tanto na instalação quanto na experimentação, havia dois lados do tecido e, em ambos os lados, havia a reprodução do vídeo capturado da *performance* e a circulação do observador dar-se-ia por ambas as faces. A parte frontal recebia a iluminação projetiva servindo de anteparo. Na parte de trás do tecido, também, era reproduzido o mesmo vídeo, espelhado, pois o tecido/membrana possuía a propriedade semipermeável, assim, permitindo que parte da luz atravessasse a malha e reproduzisse a captura da *performance* em vídeo nessa face oposta e de forma espelhada.

Figura 43: Fotografia de registro da projeção do vídeo *Teoria-M* (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Uma relação que ocorreu de forma involuntária foi a questão da visualização do aparato projetivo (*notebook* e projetor). A ideia inicial era esconder ambas as estruturas de tal forma que apenas o tecido e a projeção sobre ele aparecessem. No primeiro dia de instalação, a máscara criada no *VPT* estava ativa, já nos dias seguintes, por desligar e voltar a ligar o *notebook*, o *software* contendo a máscara de projeção não foi novamente religado, tornando a projeção novamente com contornos que demarcavam seu limite e dificultavam a instância de transparência da imagem, de certa forma, aprisionando ainda mais o ser performático dentro da membrana comunicadora em comparação ao efeito transluzente da suavização das bordas luminosas da projeção.

O conceito de membrana no trabalho foi abordado para além das circunstâncias de analogia imagética. No campo da biologia, a palavra nomeia tecidos destinados a absorver ou mesmo segregar, nomeia fronteiras celulares, as quais estabelecem a divisa entre o meio intracelular e o seu entorno. Nossos órgãos possuem tecidos. Nossos tecidos, por sua vez, são formados por membranas delimitantes e fronteiriças que se relacionam com seu arredor.

Essa relação não somente permite trocas bilaterais como exige que essas

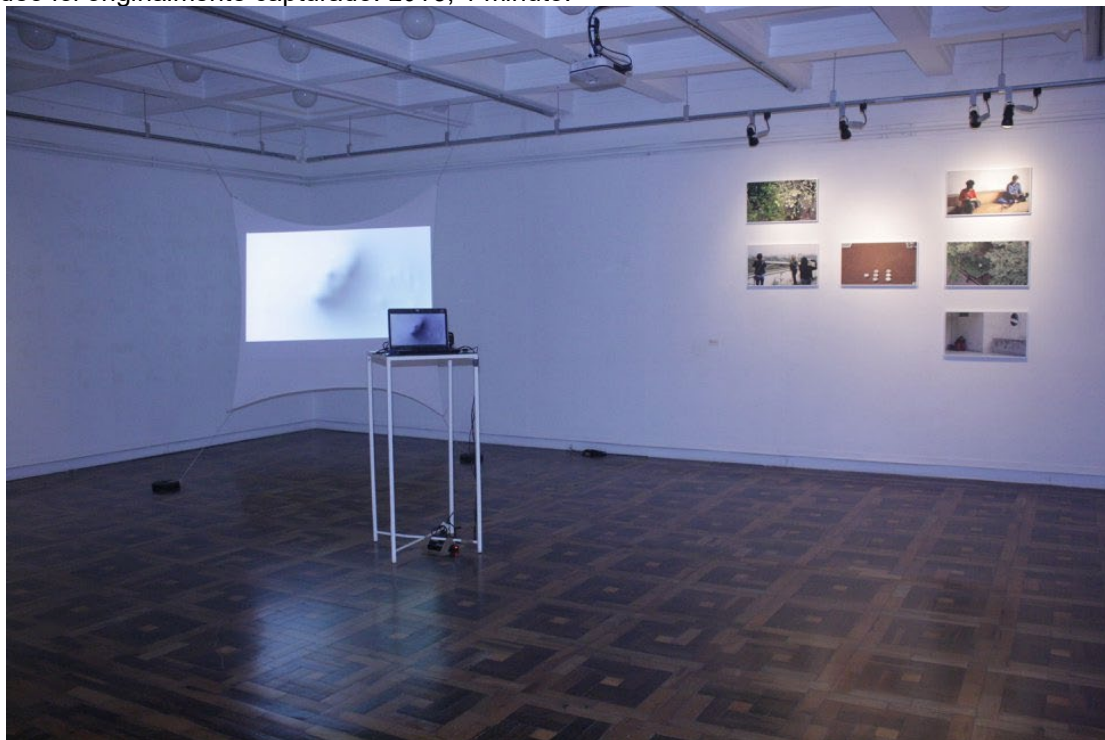
trocas se deem bilateralmente. Em células, existem os processos de troca através da membrana por diferença de potencial de concentração dos meios (do meio de maior concentração em direção ao meio de menor concentração, osmose) e, também, ao custo de gasto energético, uma vez que é preciso não somente receber e ceder para o meio menos concentrado, como também é necessário a realização de processos ativos que demandem alto custo energético, ou seja, não fossem trocas bilaterais através da membrana, não existiriam células.

No campo da física, membranas são os constituintes da matéria e campo e, a partir de seus contatos, seria formado tudo o que há no universo. Essas possíveis relações de linguagem estabelecidas entre dois meios postos em contato através de uma membrana semipermeável são trazidas para o campo da arte no trabalho. As relações estabelecidas buscam trazer um observador consciente para um estado de suspensão no tocante a um aprisionamento cultural.

Não necessariamente através de uma tomada de consciência e/ou intelectualmente, mas sim da forma que convir a quem observa, da forma que for interpretado enquanto imagem simbólica, da forma que for percebido enquanto possibilidade artística.

Não gostaria de entrar no campo das discussões sobre a fruição artística, apenas, reiterar a visão que partilho com artistas como Malcom Le Gricce, de que existe um acultramento e, para além, cada um de nós vive dentro de sua caverna alegórica particular, precisando caminhar em direção e sentido da sua própria liberdade de consciência, mesmo que essa liberdade, como acontece em *Teoria-m*, seja um *looping* eterno que, quando alcançamos uma pontinha, ela se escapa novamente, e o ciclo inteiro recomeça.

Figura 44: Fotografia de registro da projeção do vídeo *Teoria-M* (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

Figura 45: Fotografia de registro da projeção do vídeo *Teoria-M* (2018) sobre o mesmo tecido no qual o vídeo foi originalmente capturado. 2018, 1 minuto.



Fonte: Elaboração própria.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve um de caráter experimental e foi realizada por um estudante formado na área do Design Gráfico que, muito embora tenha cursado disciplinas do campo da arte e que tenha sido aluno de cadeiras do curso de artes visuais da graduação da UFRGS, demorou para entender-se enquanto artista. Independente das noções de pertencimento ou não a campos/territórios, hoje, passo a perceber a expansão que a pesquisa acadêmica em poéticas visuais trouxe para minha formação, não somente na minha relação com campo da arte e como artista, mas no que tange à complexidade da vida como um todo, a despeito de reconhecer que ainda muita coisa me é distante.

Durante o percurso do projeto, o recorte inicial da pesquisa foi se alterando de uma perspectiva de *possibilidades de agenciamento da imagem através de recursos computacionais de mapeamento projetivo*, passando para uma análise do desenvolvimento do meu trabalho artístico de uma forma mais abrangente, nesse sentido, abarcando a criação em vídeo, relações de montagem e espacialização de instalação em espaços expositivos.

O desenrolar de uma pesquisa suscita a condição indagativa permanente do pesquisador sobre a mais ampla gama de questões, mesmo quando sobre ela chega o momento em que se faz necessário estabelecer o ponto final, findando as possibilidades de continuidade. As relações de raciocínio que são feitas a partir de extensas leituras aplicadas/indagadas ao nosso processo poético particular servem de estrutura para dar sustentação ao trabalho. Nessa condição, podemos não perceber de imediato, mas estamos mudando profundamente nossa capacidade de leitura e visão do mundo, bem como nossas percepções subjetivas da realidade, algo que eu não poderia visualizar quando pensei em submeter meu pré-projeto de pesquisa para o curso *stricto sensu* em artes visuais da UFRGS.

No início da pesquisa, as questões que me surgiam tinham relação direta com a montagem audiovisual. Os estudos sobre narrativa e antinarrativa em vídeo foram importantes para eu retomar a produção e investigação que realizava antes mesmo de entrar para o curso, tendo como foco a montagem não linear em vídeo através de programas computacionais com foco nesse fim.

A partir da perspectiva de parte dos artistas dos anos de 1960 e 1970 sobre o



cinema da sala escura e o entrecruzamento deste com o campo da arte, nomeado de cinema expandido por Gene Yungblood, pude compreender as principais motivações, as preocupações e os questionamentos de parte daqueles artistas no que concerne à tomada do espaço circundante e à modelação do imaginário forjada a partir de uma narrativa com base na óptica do cinema tradicional. Os trabalhos de Le Grice foram importantes nesse sentido, uma vez que ele estabelece oposição à construção de subjetividade mediante o cinema tradicional.

Nesse momento da pesquisa e pelo posicionamento desses artistas com relação às construções de subjetividades ancoradas no dispositivo cinema, passei a pensar meu trabalho não mais apenas enquanto experimentalismo em vídeo, mas expandi-lo para situações de instalação envolvendo projeção. Por meio da projeção e da exibição em vídeo, passei a pensar também sobre a condição do observador e a relação que esse possui dentro da sala escura do cinema *versus* quando passa a circular dentro do espaço da galeria.

Nos capítulos 2 e 3, debrucei-me inicialmente sobre a trajetória que me levou ao início da pesquisa *Interface: a projeção como membrana semipermeável*. Nessa trajetória, analisei alguns dos meus trabalhos elaborados em vídeo que discutiam, principalmente, a condição de justaposição das imagens colocadas em sequência e as relações dessas com outros campos do conhecimento como, por exemplo, minha propensão a pensar as questões da vida (e morte) a partir de conceitos/estudos do campo da física (como no caso do trabalho *Teoria das Membranas I e II* e *Teoria-M*).

Passei então para a análise do primeiro trabalho desenvolvido durante o curso da pesquisa a partir da óptica dos recursos do cinema clássico, tendo como foco a montagem. Utilizei um conceito de captura fragmentada/fragmentária para explicar como tentei desconstruir minhas próprias concepções/noções cinematográficas desde a captura dos fragmentos em vídeo até a montagem dos mesmos. O conceito de captura de fragmentos serviu, posteriormente, como base para as discussões sobre narrativa e antinarrativa em vídeo/cinema a partir da justaposição das imagens. Abordei, sob uma perspectiva aberta, como o artista sul-africano William Kentridge trabalha com o tempo na construção de narrativas em suas animações. Esse estudo, posteriormente, serviu de influência para trabalhar com o *looping* na instalação *Teoria-M*.

Tentei aprofundar minhas ideias de desconstrução das estruturas clássicas do



cinema tradicional/clássico (que, inicialmente, abordava-as apenas como desconstrução narrativa) mediante o entendimento da justaposição de *fragmentos* videograficos, bem como tentei aprofundar meu estudo sobre a desconstrução da montagem, ao analisar os trabalhos e os textos do artista britânico Malcom Le Grice. Investiguei, por conseguinte, as relações de montagem existentes em *Caminho à Consciência* e, na continuidade, passei para o capítulo 4, no qual começo a abordar a projeção como um dispositivo criador/gerador de uma membrana de contato que permite trocas entre os meios real e virtual.

A projeção enquanto membrana semipermeável surge como um conceito operacional no trabalho *Teoria-M*, no qual realizo os questionamentos sobre como deslocar uma situação de antinarrativa em vídeo para uma instalação, como criar um novo espaço, por meio de uma situação de instalação projetiva, que permitisse que fossem realizadas diferentes correlações a partir de perspectivas distintas.

Ao levar meu corpo para o trabalho, passei a enxergar uma nova relação do vídeo com a projeção, agora, um plano sequencial em *looping* sem a mediação da montagem, que permitia o descolamento do discurso do vídeo – dado pela justaposição dos planos em sequência – para observações da interação daquele vídeo com a projeção e seu suporte. No cinema, a interface criada coloca o observador em contato com uma tecnologia fantasmática e, nessa interface mediadora, nosso comportamento é modificado, bem como ela (a interface do cinema) seria responsável pela construção de uma experiência e de um comportamento, até certo ponto, inconscientes para o observador.

Na criação de uma interface comunicante entre dois sistemas no trabalho *Teoria-M*, um virtual e um real (formação de uma membrana virtual através da projeção em contato com a membrana física e real do tecido) deu-se também uma relação entre a projeção do vídeo/*performance* e a possibilidade de observação e circulação do espectador ao redor das duas faces do tecido. Agora era minha pele que tocava o tecido/membrana durante a *performance*. Era minha pele em luz que era projetada sobre o tecido/membrana e confundia-se/fundia-se com ele. Uma aura fantasmagórica apresentava-se ali, um espaço criado que não era desse mundo, uma tentativa de contato com outro lugar, uma interface criada para comunicar.

## REFERÊNCIAS

- BAKOS, Fernando. *Blind Dates – enigmas de imagens digitais*. 1998. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) – Instituto de Artes Visuais, UFRGS. Rio Grande do Sul.
- COCCHIARALE, Fernando. *Medo de Arte Contemporânea*. São Paulo: Massangana, 2006.
- CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador. Visão e modernidade no século XIX*. São Paulo: Contraponto, 2012.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DUBOIS, Philippe. *Um “Efeito Cinema” Na Arte Contemporânea in Dispositivos de Registro Na Arte Contemporânea*. 2009. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / FAPERJ.
- FLUSSER, Vilém. *O Mundo Codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- HOFMANN, Márcio. *Video Mapping/Projeção Mapeada e Espaços e Imaginários Deslocáveis*. Brasília: Instituto de Artes Visuais, 2014.
- ILES, Chrissie. *Into the Light. The Projected Image in American Art 1964-1977*. New York: Whitney Museum of American Art, 2001.
- KENTRIDGE, William. *Six Drawings Lessons*. EUA, 2012.
- LE GRICE, Malcom. Time and the spectator in the experience of expanded cinema. In: Rees L. et al. *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Londres: Tate Publishing, 2011.
- PARENTE, André. *Cinemáticos*. Rio de Janeiro: Geográfica Editora, 2013.
- TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TEDESCO, Elaine. *Um processo fotográfico em sobreposição no espaço urbano*. 2009. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) – Instituto de Artes Visuais, UFRGS. Rio Grande do Sul.
- TEDESCO, Elaine. *Passagens entre o repouso e o isolamento na constituição de uma poética visual*. 2002. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) – Instituto de Artes Visuais, UFRGS. Rio Grande do Sul.
- XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. ARTSCILAB, 2001.  
Disponível em: <[http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF\\_ExpandedCinema/book.pdf](http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf)>.

Acesso em: 12 set. 2017.

ZUMMER, Thomas. *Projection and Dis/embodiment: Genealogies of the Virtual*. [S.l.: s.n.], 2002.

## APÊNDICE A - EXPOSIÇÃO *CURUCU NO PARQUET*

Com trabalhos envolvendo contaminações da audiovisualidade na memória coletiva, presentes nas propostas dos artistas em objetos, fotografias, vídeos, desenhos, instalações e *performances* a exposição *Curucu no Parquet*, apresentou resultados de processos que indicaram a presença dos sujeitos e uma forma de apreender a passagem do tempo na obsolescência das coisas – o que, de certo modo, revisita o descenso da cultura sinalizado pelos dadaístas <sup>57</sup> A exposição teve repercussão positiva em alguns veículos da mídia, tendo matérias publicadas no *site* <redeglobo.com>, <sul21.com>, <correiodopovo.com>, <jornaldocomercio.com> na estação cultura TVE e, claro, no *site* da própria UFRGS. Nas palavras da curadora Elaine Tedesco:

"De uma hora para outra, nos encontramos sentados em roda naquela sala vazia. [...] Passamos a nos imaginar entre catálogos e manuais inutilizados, procurando a frase com uma lanterna, passando ao lado de longas tranças, filmes bordados e costurados, escadas, brinquedos queimados. Uma vontade de cobrir o corpo com argila e entrar no mar. [...] Projeções: olhamos outros acionando centenas de imagens providas de HDs recuperados, borboletas, a lavagem de uma escadaria, uma conversa que não escutamos durante a aterrissagem do avião, num relance, o olho que passeia pela ferrugem, colheres enfiadas no muro, retratos alterados, desenhos de outras naturezas, máquinas de escrever e ovos empilhados. [...] Isso num intervalo, nesta quinta-feira, antes do caça-palavras pra escolher entre desencapado e o curucu no parquet." (Elaine Tedesco, catálogo exposição *Curucu no Parquet*).

A artista percorre, de forma textual, os trabalhos dos artistas participantes, sintetizando as relações conceituais que permeiam as criações e estabelecendo as conexões responsáveis por operacionalizar a exposição.

---

<sup>57</sup><http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/exposicao-curucu-no-parquet-reune-obras-de-quatorze-artistas>

## APÊNDICE B - CAMINHO À CONSCIÊNCIA EM QUASE UM QUADRADO

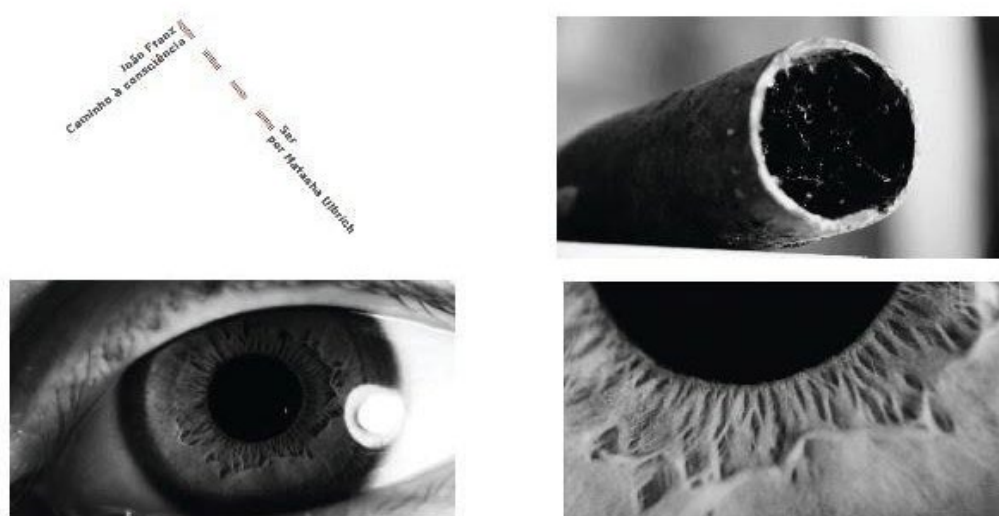
Caminho à consciência foi publicado no livro “Quase um Quadrado”, uma compilação de trabalhos de artistas, oito ensaios poéticos por nove olhares, uma publicação originada em disciplina do PPGAV/IA/UFRGS e desenvolvida por Alice Porto, Carla Borba, Fabiano Gummo, Glaucis de Moraes, Natasha Ulbrich, Rodrigo Nunez e João Paulo Vicentini Franz, tendo como organizadora do projeto a professora Doutora Maristela Salvatori. No livro, escolho quatro imagens retiradas do vídeo em questão, que acredito melhor expressarem Caminho à Consciência. Junto às imagens, um texto de Natasha Ulbrich questiona, através de palavras, o que no vídeo é apenas uma narrativa abstrata: “Quem é o ser no meio deste universo?”.

Figura 46: Capa do livro Quase um Quadrado.



Fonte: Porto et al. (2016)

Figura 47: A imagem é referente ao texto de Natasha Ulbrich sobre o trabalho Caminho à Consciência.



Aproximação, olhamos o vazio, o vazio nos olha  
 Espiar e não ver nada, mas o nada é alguma coisa que conseguimos ver, um  
 fragmento  
 Aproximação: eu sei o que é aquilo! Eu sei o que é aquilo?  
 O que a aproximação quer revelar? O íntimo, ou o que temos em comum?  
 Ou o íntimo é comum?  
 Um jogo de olhar e ser olhado, a materialização de um corpo através de si  
 mesmo. Ver o olho: olhar, depois sentir  
 Microimagem do universo  
 Macroimagem do ser  
 Quem é o ser no meio deste universo?

Fonte: Porto et al. (2016)

Aproximação, olhamos o vazio, o vazio nos olha  
 Espiar e não ver nada, mas o nada é alguma coisa que conseguimos ver, um  
 Fragmento  
 Aproximação: eu sei o que é aquilo! Eu sei o que é aquilo?  
 O que a aproximação quer revelar? O Íntimo, ou o que temos em comum?  
 Ou o íntimo é comum?  
 Um jogo de olhar e ser olhado, a materialização de um corpo através de si  
 Mesmo. Ver o olho: olhar, depois sentir  
 Microimagem do universo  
 Macroimagem do ser  
 Quem é o ser no meio deste universo?

Natasha Ulbrich